PSの全ウラワザ&RPG情報完備のPS月刊誌

1995年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号通巻1号

電撃PlayStation Vol.5

プレイステーション

独占スクープ!
エンジェル・グラフィティ(仮)
まつもと泉氏キャラデザインの恋愛シミュレーション登場!

早くも登場!!
鉄拳2

天地無用! PS化決定&声優大募集 緊急発表

機動戦士ガンダム
Jumping Flash!
フィロソマ
エースコンバット
アクアノートの休日
攻略特集

3×3EYES
ときめきメモリアル
アークザラッド
ヴァンパイア

完全保存版付録
PS全ソフトを完全網羅する超ディープ攻略!
電撃PlayQuestion Special
鉄拳、闘神伝、リッジレーサー他総計40タイトル収録!

1995 8月号
定価490YEN

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1995 8月号
1995年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号通巻1号 発行人/佐藤辰男 編集人/染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
定価490円(本体価格476円)
発売・主婦の友社
T1006391080491

©Media Works 1995
印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-8

1995年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号通巻1号

PSの全ウラワザ&RPG情報完備のPS月刊誌

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.5

独占スクープ！

エンジェル・グラフィティ(仮)

まつもと泉氏キャラデザインの恋愛シミュレーション登場！

早くも登場!!

鉄拳2

緊急発表

天地無用！

PS化決定

&声優大募集

攻略特集

機動戦士ガンダム

Jumping Flash!

フィロソマ

エースコンバット

アクアノートの休日

3×3EYES

ときめきメモリアル

アークザラッド

ヴァンパイア

完全保存版付録

PS全ソフトを完全網羅する

超ディープ攻略！

電撃PlayQuestion Special

鉄拳、闘神伝、リッジレーサー他総計40タイトル収録！

1995 8月号

定価490YEN

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

vol.4

PLAY! PlayStation™

〔今月のテーマ〕
合言葉は？ボーナスでピーエス！

ったって、子供はボーナスもらえない。
要するに、今月のテーマは
「ボーナス時をねらって親にPS、あるいはPSソフトをねだりまくろう」
ということですね？林さん。
そのとおりだムー。
おや、ムームー語講座で勉強しましたね。
ムームームー！（←調子に乗っている）
……今月も、おもしろそうなソフトいっぱい出ますしねえ。
そうそう。大作RPGの『アークザラッド』から、
海中散歩気分の『アクアノートの休日』まで。
メカフェチの私もうれしい『機動戦士ガンダム』。
その他いろいろ。『DEMO DEMOプレイステーション』の内容も
ずいぶん充実してきたから、ぜひ店頭で体験してほしいですね。
でも、不景気ですからなあ。
親のサイフの紐も、そうとうきついんじゃあ…
さにあらず。正しい「ダダ」のこね方さえ知っていれば、鬼神もこれ
を避くと言う。親ごとき、何のおそれることあらんや。
正しい「ダダ」とは？

ボーナスと、ピーエスは、ちょっと似てる。

ひとつ、実演してみましょうか。
ぜひ。
じゃあ。
買ってー！ 買ってー！ 買ってー！ 買ってー！
プレイステーション買ってー！ 買ってー！ PS買ってー！ PS買ってー！
やだー！ やだー！ 買ってくんなきゃやだー！ やだー！ 買ってくんなきゃここでオモラシする
からなー！ するぞー！ するっていったらホントにするぞー！ ○○チもするぞー！
ほんとだぞー！ ジタバター！ ジタバター！ ギャー！ ギャー！ こんどのテストで0点とるぞー！
近所に恥ずかしい思いするぞー！ 世間様に顔向けできないぞー！ ウワー！ ウワー！
グレるぞー！ 家出するぞー！ ワイドショーに追いかけられるぞー！
買ってー！ 買ってー！ 買ってー！ 買ってー！
プレイステーション買ってー！ 買ってー！ PS買ってー！ PS買ってー！
わ、わかりました。
わかりましたか。
関係ない私も、おもわず買っちゃいそうになりました。
そこまでダダこねられて、買わない親はいないでしょう。
フムッ！（←満足している）
でもね、そこまでやらないでも、必ず親をその気にさせる一言、てのがあるんですよ。
それは？
悲しげな顔して、こう言うんですよ。「…クラスでPS持ってないの、僕だけだ…」
うう…これは、永遠の「親説得言葉」ですね。
でも、こう切り返されたら終わりなんですけどね。
「ほんとうにお前以外はみんな持ってるんだろうな…」
うう…よいこのみなさんのご健闘を祈ります。

クイズの小部屋

問1. PS初の大作RPGと言ったら？
A. アークザラッド
B. アークザブラッド
C. マークザラッタッタ
D. 初恋♡ドスコイ

問2. 今度発売された新コントローラーは？
A. ナスカ
B. ナヌカ
C. ＋スカ
D. さいでやんすか

正解は…わかるでしょ！

号外！

「PlayStation Preview」創刊

8cmCD-ROMの新メディアが9月に誕生する予定。PSの新作ソフト情報がSCEからユーザーに直接届く。詳しい内容は追って報告。

現在PSを持っているユーザーには創刊準備号をプレゼント。

プレゼントキャンペーン(6/1-7/20)のお知らせ

官製はがきに以下の事項を必ずご記入いただき、〒103-91 中央区日本橋郵便局私書箱289号「PlayStation Preview創刊準備号トライアル係」まで。

- お手持ちのプレイステーション本体の底面に打刻してあるSERIAL番号(製造番号)
- お買い上げの店名
- お手持ちのプレイステーションソフトの数
- 今後買いたいソフトの名前を一つ
- 住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号

※7月20日消印までを有効とさせていただきます。

新製品 SCPH-3000

PlayStation

標準価格 29,800円（税別）

7月21日発売

全てのゲームはここに集まる。
プレイステーション

スター千一夜

「ジャンピング フラッシュ！」のムームー星人を生み出した「(有)ウルトラ」のメンバーが、新たに「(有)ムームー」として、スタート。これにならって「(株)ナムコ」も、「(株)平八」をつくる、という話はないぞ。「(株)タカラ」が、「(株)負けないもん！」になる、という話も当然ないぞ。

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。

Good Graphics & Natural Sound

アークザラッド

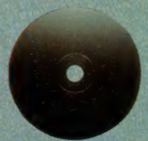
RPG
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

フィロソマ

シューティング
標準価格5,800円(税別)
7月下旬発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

機動戦士ガンダム

3Dアクションバトル
標準価格6,800円(税別)
絶賛発売中
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1995



「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。

アクアノートの休日

海底散策シミュレーション
標準価格6,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 ARTDINK

動画でパズルだ！ ブップクプー

パズル＆お絵かき・作曲
予定価格5,800円(税別)
7月7日発売予定
©1995 argent.

ときめきメモリアル

forever with you
恋愛シミュレーション
予定価格6,800円(税別)
限定版
予定価格9,800円(税別)
7月下旬発売予定
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

エースコンバット

3Dドッグファイト
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 NAMCO LTD.

ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります。ご了承下さい。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

● 本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © 1995 by Artdink.

PlayStation
この先にある風景
森を抜ければ、どこまでも続く海岸線に出るかも知れない。
また、見たこともない巨大都市が現れるかも知れない。
この先に見える風景を想像しながら、
キミは期待とともに、この列車に乗っている。
でも、どれほど走っても、この列車が止まることはない。
それはイメージの数だけ風景があるから。
レールを自由に敷いて、列車を走らせよう。街のかたちのベースとなるのが、鉄道のレイアウトだ。
高層ビルから遊園地まで、多彩な建物を配置。子会社として上手に経営し次の開発資金を稼ごう。
EVOLUTION
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT
A列車で行こう4
列車やバスに乗って、街中が見れる「車窓モード」。季節や時間帯で変わる美しい景色を楽しもう。
大ヒット運行中!
7,800円
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
アクセス求む。内容は以下の通り。
DIVIDE BY ZERO.
ZERO DIVIDE TM
プレイステーション用3Dポリゴン格闘ゲーム
ゼロ・ディバイド
8月25日 発売予定 ¥5,800（税別）
SLPS-00083
尚、リプレイ機能の充実度が高いので、メモリーカードのデータを整理しておきたい。
ZOOM
株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27 DEVEX120 6F
TEL. 011-613-0191

電撃PlayStation
プレイステーション

8月号

CONTENTS

初登場の超新作やビッグタイトルがざくざく!!

●本誌のPS移植推進計画がよもやの超早期実現に!!
天地無用! ……… 10

●ココナッツジャパンが放つ美少女SLGの期待作!
エンジェル・グラフィティ(仮) ……… 16

●本当にすごい超美麗グラフィックAVG、ついに発売!
3×3EYES 吸精公主 ……… 18

●開発途中のサンプル版での本邦初プレイ敢行!!
ときめきメモリアル forever with you ……… 28

●PS版画面大量公開! いよいよ発売が近いのか!?
ヴァンパイア ……… 32

●アーケード版画面初公開、そしてPS化も決定!!
鉄拳2 ……… 36

●期待の対戦格闘ACTに可能な限り接近!!
豪血寺一族2 ……… 38

●新ロム入手!新機軸ポリゴン格闘の最新情報!!
Zero Divide ゼロディバイド ……… 42

●アーケードの人気格闘がPSに登場決定!!
ウルフファング ……… 44

●話題騒然のスーパープロレスゲームの最新画面爆発!
新日本プロレスリング 闘魂烈伝 ……… 46

●誰も見たことのない新しいゲームの待望の続報!
土器王紀 ……… 48

●注目のマルチシナリオAVGの制作は順調!!
東京SHADOW ……… 50

●開幕版はデータが新しい上にシステムもパワーアップ!
実況パワフルプロ野球'95開幕版 ……… 52

別冊付録 これだけで発売中ソフトを全カバー

電撃Play Question Special(プレイクエスチョンスペシャル)

鉄拳、闘神伝、リッジレーサー、クライムクラッカーズ、KING'S FIELD、キリーク・ザ・ブラッド、ぐっすんおよよ、A.IV.、MYST ――― ほか

発売中・発売前の注目タイトルのすべてがわかる

電撃Soft Station(ソフトステーション)[1995 AUGUST]

PART-1 ……… 57
機動戦士ガンダム ……… 58
ジャンピングフラッシュ! ……… 74
フィロソマ ……… 82
エースコンバット ……… 86
アクアノートの休日 ……… 90

PART-2 ……… 169

PSのRPGだけをセレクトして最新情報をチェック

Go Go RPG(ゴーゴーRPG) ……… 139

アークザラッド ビヨンド・ザ・ビヨンド
幻想水滸伝 藤丸地獄変 ウィザードリィVII
KING'S FIELD II ――― ほか

新作ソフトスケジュール ……… 8
新作ソフトレビューDEEPER Lite ……… 94
電撃タイム&スコアアタック ……… 96
[特別企画]PSの社長(アルトロン) ……… 101
電撃PS移植化計画 ……… 102
[イラストコーナー]色絵ベリーグッド ……… 104
愛読者プレゼント ……… 106
電撃プレイクエスチョン ……… 107
[マンガ]機動戦士ガンダムはじめて物語 ……… 111
ウラワザデータベース ……… 116
コマンドデータベース ……… 120
電撃コラムス ……… 125
[読者コーナー]PSの奴隷 ……… 130
読者アンケート ……… 138
電撃ランキングステーション ……… 178
メーカー質問箱(SCE編) ……… 180
電撃NEWSステーション ……… 182
次号予告+ゲームインデックス ……… 185

Act Against AIDS 勇気と愛気

●NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	7月7日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	¥3,980	PZG	175
2	7月7日	動画でパズルだ！ プップクプー	アジェンダ	¥5,800	PZG	173
3	7月14日	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5,800	SPG	52
4	7月21日予定	KING'S FIELD Ⅱ	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	164
5	7月21日	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥8,800	ETC	
6	7月21日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5,800	SPG	170
7	7月28日	3×3EYES～吸精公主～	エクシングエンタテイメント	¥7,800	AVG	18
8	7月28日	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	¥6,800	SLG	28
9	7月28日	ときめきメモリアル～forever with you～限定版	コナミ	¥9,800	SLG	28
10	7月28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	価格未定	対戦ACT	176
11	7月28日	ナイトストライカー	ビング	¥6,400	STG	176
12	7月中旬予定	RAYMAN	UBIソフト	¥5,800	ACT	
13	7月下旬予定	PHILOSOMA	SCE	¥5,800(予定)	STG	82
14	7月予定	対局将棋［極］	ログ	¥6,800	TBL	
15	7月予定	麻雀鳳流島	アスキー	¥7,800(予定)	TBL	
16	7月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	SLG	
17	8月11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4,980(予定)	ETC	177
18	8月11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥5,800	対戦ACT	174
19	8月25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800	対戦ACT	42
20	8月25日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	SPG	174
21	8月上旬予定	GROUND STOKE	エス・ピー・エス	価格未定	SPG	177
22	8月上旬	体感ゴルフ場データベース完全版'95 THEPERFECT GOLF	セタ	¥7,900	SPG	
23	8月下旬予定	メタモル・パニック DOKI DOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	177
24	8月予定	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	176
25	8月予定	海底大戦争 IN THE HUNT	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	174
26	8月予定	サラブレッドブリーダーⅡ PLUS	ヘクト	¥6,200	SLG	
27	8月予定	ツァイトガイスト	タイトー	価格未定	STG	177
28	夏予定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
29	夏予定	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	カプコン	¥5,800	対戦ACT	30
30	夏予定	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	SCE	¥6,800(予定)	RPG	162
31	夏予定	キングオブボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SPG	
32	夏予定	幻想水滸伝	コナミ	価格未定	RPG	158
33	夏予定	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	価格未定	ETC	
34	夏予定	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	価格未定	STG	171
35	夏予定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	価格未定(予定)	未定	175
36	夏予定	永世名人	コナミ	価格未定	TBL	173
37	夏予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	176
38	夏予定	パチンコ倶楽部	I.S.C	価格未定	ETC	
39	夏予定	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800	SPG	
40	夏予定	メタル ジャケット	ポニーキャニオン	¥5,800	SLG	
41	9月14日	PS版プライムゴール（仮）	ナムコ	¥5,800	SPG	184
42	9月22日	EXECTOR	アークシステムワークス	¥5,800	STG	
43	9月上旬予定	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,900	PZG	177
44	9月下旬予定	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ	¥6,800	ACT	
45	9月予定	豪血寺一族2(仮)	アトラス	価格未定	対戦ACT	38
46	9月予定	The鬼退治～目指せ！二代目桃太郎～(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定	TBL	
47	9月予定	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800(予定)	SPG	46
48	9月予定	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800	S・RPG	154
49	9月予定	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6,800	SLG	
50	9月予定	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥5,800(予定)	ETC	177
51	9月予定	燃えろ!!プロ野球'95DOUBLE HEADER	ジャレコ	価格未定	SPG	177
52	10月下旬予定	フェーダ ～エンブレム・オブ・ジャスティス～(仮)	やのまん	価格未定	S・RPG	167
53	10月予定	九龍風水傳 ―クーロンズ・ゲート―	SME	価格未定	AVG	
54	10月予定	卒業Ⅱネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	価格未定	SLG	38
55	10月予定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	価格未定	未定	
56	11月予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	価格未定	STG	44
57	11月予定	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	価格未定	STG	
58	11月予定	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	価格未定	AVG	
59	秋予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
60	秋予定	EMIT Vol.1時の迷子	光栄	価格未定	ETC	
61	秋予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
62	秋予定	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	177
63	秋予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	価格未定	AVG	
64	秋予定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	未定	
65	秋予定	トータル・エクリプス	BMGビクター	価格未定	STG	
66	秋予定	土器王紀	バンプレスト	価格未定	AVG	48
67	秋予定	NIGHTHEARD	フジテレビ	価格未定	ETC	
68	秋予定	ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーン～	SCE	価格未定	RPG	148
69	秋予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
70	秋予定	負けるな！魔剣道2～決めろ妖怪総理大臣～	データム・ポリスター	¥5,800	対戦ACT	169
71	秋予定	レイ・トレーサー	タイトー	価格未定	RCG	177
72	秋予定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	SCE	¥5,800	TBL	
73	12月予定	オーガリアン―亜人伝―	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
74	12月予定	チョロQ(仮)	タカラ	価格未定	未定	
75	12月予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	AVG	50
76	12月予定	東京ダンジョン	角川書店	価格未定	RPG	166
77	12月予定	マクロス(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
78	年末予定	エンジェル・グラフィティ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	16
79	年末予定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	¥6,800	AVG	
80	年末予定	ガンバード	彩京	価格未定	STG	
81	年内予定	TEAM47GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
82	年内予定	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
83	年内予定	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	価格未定	RCG	
84	年内予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
85	年内予定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
86	年内予定	ギャラクシアン3	ナムコ	価格未定	STG	184
87	年内予定	三国志Ⅳ	光栄	価格未定	SLG	
88	年内予定	新リッジレーサー(仮)	ナムコ	価格未定	RCG	184
89	年内予定	デッドヒートロード	日本物産	価格未定	RCG	
90	年内予定	天地無用！（仮）	エクシングエンターテイメント	価格未定	AVG	10
91	年内予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	PZG	
92	年内未定	RPGツクール(仮)	アスキー	¥5,980(予定)	ETC	
93	年内未定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
94	年内未定	かなでーる	サクセス	価格未定	ETC	
95	年内未定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
96	年内未定	Super301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
97	年内未定	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
98	年内未定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
99	年内未定	タイプレーク	バディ	価格未定	SPG	
100	年内未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
101	年内未定	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	価格未定	SPG	
102	年内未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
103	年内未定	バーチャ麻雀	マップジャパン	価格未定	TBL	
104	年内未定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
105	年内未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
106	年内未定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	
107	年内未定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	
108	年内未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
109	来春予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	
110	来春予定	FIFAサッカー'96	EAV	価格未定	SPG	
111	来春予定	SPACE 2109	プロファイア	価格未定	AVG	
112	未定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	36
113	未定	PS版ファミスタ（仮）	ナムコ	価格未定	SPG	184
114	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
115	未定	FIY（仮）	エム・ディー・ビー	価格未定	SLG	
116	未定	3Dベースボール（仮）	BMGビクター	価格未定	SPG	
117	未定	PS版麻雀（仮）	ナムコ	価格未定	ETC	
118	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	AVG	
119	未定	行け！稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	未定	
120	未定	囲碁指南	アスク	価格未定	TBL	
121	未定	Incoming（仮）	マルチソフト	価格未定	STG	
122	未定	Indycar Racing	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	RCG	
123	未定	V-TENNIS	トンキンハウス	価格未定	SPG	
124	未定	ウイングコマンダーⅢ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	STG	
125	未定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	未定	
126	未定	X-MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
127	未定	EMIT Vol.2命がけの旅	光栄	価格未定	AVG	
128	未定	EMIT Vol.3私にさよならを	光栄	価格未定	AVG	
129	未定	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
130	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定	未定	
131	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
132	未定	クリーチャー・ショック	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
133	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	未定	
134	未定	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
135	未定	The 11th Hour～The 7th GuestⅡ～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
136	未定	ザ・ホード	BMGビクター	価格未定	SLG	
137	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
138	未定	ショックウエーブ	EAV	価格未定	STG	
139	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
140	未定	SPACE2109（仮）	プロファイル	価格未定		
141	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
142	未定	大地の子供達 ～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	価格未定	RPG	
143	未定	TOWER	オープンブック	価格未定	未定	
144	未定	ちびまる子ちゃん(仮)	タカラ	¥5,800	未定	
145	未定	PGAツアーゴルフ	エレクトニック・アーツ・ビクター	価格未定	SPG	
146	未定	Defcon 5	マルチソフト	価格未定	RPG	
147	未定	Demolition man	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
148	未定	DX人生ゲーム	タカラ	価格未定	TBL	
149	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
150	未定	ハイパー麻雀(仮)	アスク	価格未定	TBL	
151	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
152	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
153	未定	必殺パチンココレクション	サンソフト	価格未定	ETC	
154	未定	ビューポイント	EAV	価格未定	STG	
155	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
156	未定	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
157	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
158	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
159	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	AVG	
160	未定	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
161	未定	RACE DRIVIN a GO！GO！	TWI	価格未定	RCG	
162	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	AVG	
163	未定	レボリューションX(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	STG	
164	未定	ロードラッシュ	EAV	価格未定	RCG	

PlayStation
映画をゲームする。
PSだけが可能にしたシューティングゲーム。
PHILOSOMA
フィロソマ
PHILOSOMA Ver.0 PRESENT
4週連続総計で10,000名様にプレゼント！
7月発売予定ソフト「フィロソマ」のCGムービー
PHILOSOMA Ver.0（12cm CD-ROM）を、7/29迄の間、
毎週2,500名様、4週連続総計で10,000名様にプレゼントいたします。
※このCGムービーは、実際のゲーム画面の映像であり、映画等の実写を取り込んだものではありません。
●応募方法：官製ハガキに住所・氏名・年齢・をご記入の上、下記の住所にお送り下さい。
毎週土曜日の消印有効の抽選にて、毎週2,500名様にプレゼントいたします。
〒107 東京都港区赤坂八丁目1番22号 赤坂王子ビル
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント「PHILOSOMA Ver.0」係
●最終締切：7/29(土) 消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって替えさせて頂きます。
7月28日発売予定 標準価格 ¥5,800（税別） SCPS-10009
© 1995 Sony Computer Entertainment Inc. 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 〒107 東京都港区赤坂八丁目1番22号 赤坂王子ビル
商品のお問い合わせはインフォメーションセンターまで TEL. 03-3475-7444
"PS"マークおよび"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SONY
Sony Computer Entertainment Inc.

超級特報

天地無用!

エクシングエンタテイメントより PS版発売決定!!

前号から始まったばかりの『天地無用!』PS化推進計画だが、なんと、エクシングエンタテイメントより「PS版『天地無用!』を今冬発売予定で制作開始!」との緊急発表があったのだ! うーむ、われわれの活動の効果が早くも現れたのか?(笑)
しかも、ゲームの内容はPS完全オリジナル!
『天地無用!』ファンはもちろん、そうでない人も、大きな期待を胸に、今年の冬を楽しみに待つべし!!

今号からAIC特製セルイラスト集中連載!

© AIC/パイオニアLDC
原画/松本文男　セルワーク/木村栄美子

プレイステーション
ゲーム緊急制作発表

超級特報PART－2　電撃大胆企画!!

天地無用!

ゲームに登場するオリジナルキャラクター役の

声優大募集!

あなたの
声
ください

演じるのはオリジナルの「女性」キャラ３人だ!

PS版『天地無用!』に声優として参加しよう!!

PCエンジン版のゲームが発売されたばかりの「天地無用！」が、早くもプレイステーションに登場決定！　内容は完全オリジナルで、「美少女バウンティハンター３人組」というPS版オリジナルのキャラも登場する。そこで、このオリジナルキャラ役の声優を、ゲームの発売元であるエクシングが一般公募するのだ！「声優になりたーい！」と思っている女の子たち、このチャンスを逃すな!!

A子(仮)

[illegible]キャラクター。バウンティハンターとしての腕は確かで、３人組のリーダー役である。

B子(仮)

[illegible]

C子(仮)

キャピキャピで活発な彼女はメンバーのマスコット的存在。ドジでおっちょこちょいな性格なのか、しょっちゅうＡ子にどつかれている。３人組の中では一番年下だ。

企画内容

プレイステーション版ゲームソフト『天地無用！』に登場する、オリジナルキャラクターの３人「Ａ子（仮）」「Ｂ子（仮）」「Ｃ子（仮）」役を演じる声優を、広く一般に公募します。

募集内容

参加資格：「声優を目指す、15歳から25歳までの健康な女子」であること。自薦、他薦は問いません。また、プロ、アマの別は不問とします。

第１次選考（書類審査）：応募者は、自己PRのほか、自分の声を吹き込んだカセットテープ（制限時間は３分）、全身の写真１点と顔写真１点を同封のうえ、下記の住所に送付すること。応募のしめ切りは８月31日（消印有効）。これらの応募書類はいっさい返却されないので要注意。なお、合否の発表については合格者のみに追って通知します。

第２次選考（面接）：予定日は９月23日（土）。内容は審査員による面接で、合格者はその場において発表となります。

輝く未来を目指せ!!

このオーディションに合格した人は、PS版「天地無用！」への出演はもちろんのこと、今後エクシングエンタテインメントブランドから発売されるソフトに、優先的に声優として出演できます。また、エクシングエンタテイメントがスポンサーをするラジオ番組にメインパーソナリティとして出演したり、音楽CDを制作したり、はたまた雑誌にコーナーを持つなどといった、夢と希望に満ちた未来が待っているのだ！　さあ、私こそが未来のスター声優よ！というキミ、いますぐ応募しよう!!

〈応募のあて先〉

〒105　東京都港区芝3-43-16
ビリーヴ三田９Ｆ
株式会社エクシング
アミューズメントソフトＧ
「声優公募オーディション」係
問い合わせ：03(5443)1636まで

『天地無用!』PS化推進計画

いきなり最終回

てなわけで、『天地無用!』PS化推進計画の目的は見事に達成されてしまった(笑)。
が、ゲームの制作が決まったからといって、それで終わりというわけではない。
まだ、PS版についての情報をキミたちにお知らせするという仕事が残っているからね。
今回は情報が少ないけど、次号からはバリバリ取材しまくるつもり。期待していてくれ!

どうなる?プレイステーション版『天地無用!』電撃大CHECK!!

緊急CHECK 発売元のエクシングエンタテイメントに尋ねる!

「まだ詳しいことは言えないのですが、まず、キャラや世界観の設定は、TV版がベースとなり、内容は学園ものです。ストーリーは完全オリジナルで、システムはAVGになります。あと、準主役級のオリジナル美少女キャラが3人登場しますが、彼女たちの役の声優さんは一般公募で選ばれる予定です」(広報　栗原氏)

検証 PCエンジン版『天地無用!魎皇鬼』『天地』ワールドで遊ぶ!

5月26日に発売されたPCエンジン版『天地無用!』は、OVAシリーズのVOL.7と8の間のお話という設定。当然、世界観やキャラ設定はOVAと同じで、天地を中心に、魎呼や阿重霞、砂沙美たちが、おなじみのスラップスティックなお話を展開していくのだ。

これは、主人公である天地の行動を選択することで物語が分岐、進行していくというシステムの、マルチストーリータイプのAVGだ。はたしてPS版は、これと同じようなシステムのゲームになるのだろうか?

▼まさにOVAそのままの雰囲気が味わえちゃうのだ。

- ●AVG
- ●NECアベニュー
- ●発売中
- ●¥6,200［税別］
- ●アーケードカード対応

▲▶おなじみのレギュラー陣に加えて、ゲームオリジナルのキャラが3人も登場する。

次号最新情報を待て!!

というわけで、発売は決定したものの、PS版『天地無用!』の実態は、まだまだ謎に包まれたままだ。もちろん本誌では、これからも『天地』についての情報を入手し次第、どんどんみなさんにお知らせしていくつもりなので、期待して待っていてほしい!!

エクシングエンタテイメントからBIGプレゼント!!

TVアニメ『天地無用!』の番組宣伝用ポスターを10名様にプレゼントするぞ! 希望者は〝プロ天〟ポスタープレゼント係(あて先は右ページ)まで、ハガキで応募してくれ!

TVアニメ『天地無用!』ポスタープレゼント 10名様

プロジェクト天地無用!

次号より急展開!!

さて、「天地無用！ PS化推進計画は目的を達成し、あっというまに終了となった。そこで次号から新たに、プロジェクト天地無用！ というページを発足することに決定！ PS版の最新情報はもちろん、OVAやTVの「天地無用！」の情報なんかもお知らせしようってわけ。さらに、電撃PS愛読者のみんなからの「天地無用！」に関するいろんなおたよりも募集しちゃうぞ！

いち早く届いたPS化応援ハガキ＆OVA情報を大紹介!

「PCもおもしろいけど、PSになればも〜最高。OVA、小説、コミックなど、どれもファンです。ゲームメーカーさんよろしく。現実になる日もそう遠くないハズ……？」香川県　嵐の対戦野郎ヤスさん

「「天地無用！」はおもしろい。だからPS化は当然なのだ。ぜったいPS化するのだ」埼玉県　スーパーメカ鷲羽さん

うむ。PS化は決定なのだ（笑）。

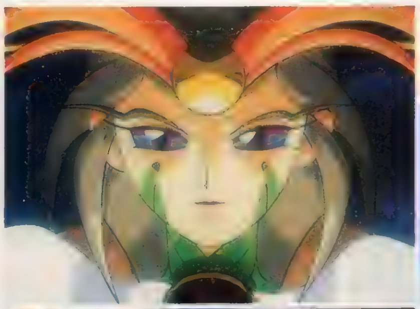
▼新潟県　りるひなさん：初描きにしてはうまいっスね。

▲群馬県　MAX関ロさん：バックの文字が努力賞だね。

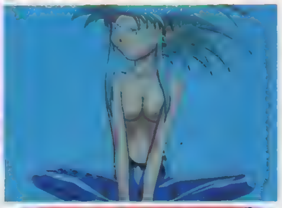
▲広島県　鳳雛さん：がんばりました（ウソです・笑）。

▲鳥取県　142ゴウさん：美星のファンって多いなあ。

▲埼玉県　雨水さん：ゲームの元はTV版だからOKさ。



▼[illegible]

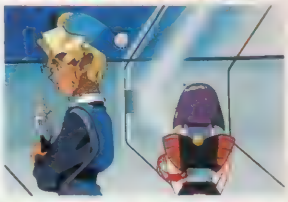


▶[illegible]

元祖『天地』OVA、クライマックスへ

元祖「天地無用！」であるOVAシリーズの第2期が、いよいよクライマックスを迎える！　ポイントは、第11話に登場した零・魎呼が見せる天地への想い、つまり魎呼の素直な気持ちがわかるシーンだ。さらに、Dr.クレーと鷲羽の対決や、捕らわれた魎呼の運命など、第12話「零・魎呼」は見どころ一杯なのだ！

▼[illegible]



とゆーわけで プロジェクト天地無用!　投稿大募集!!

PS版『天地無用!』を盛り上げよう!!

どとーの急展開を見せたプロジェクト天地無用！　では、読者のみなさんの投稿を大募集！　「天地無用！」に関するものなら、イラスト、ここが好き！、こんなイベントが見たい！　など、なんでもOKだ。右のあて先までズビズバおたよりちょーだい。もちろんPS版「天地無用！」の最新情報や、いよいよクライマックスが迫るOVA第2期シリーズの最終話の情報なんかもお知らせしていく予定。とにかく、みんなでPS版「天地無用！」を盛り上げよう！

▲秋田県　丸岩小人さん

あて先はこちら

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　5F
メディアワークス
電撃プレイステーション編集部

プロジェクト天地無用!
略して"プロ天"係まで
おたより待ってまーす!!

独占スクープ!!

ビッグニュースが飛び込んできた！ ココナッツジャパンから学園恋愛ＳＬＧが発売されるのだ。マルチエンディング仕立てのこのゲーム、産声は電撃ＰＳがバッチリ押さえたぞ！

超希少価値!! キャライラスト大量入手!!

エンジェル・グラ

美少女恋愛SLG堂々登場!!

エンジェル・グラフィティ(仮)とは?

このゲームの舞台となる学園には、クリスマスイヴの晩に開かれる「クリスマス・エンジェル・フェスティバル」という毎年恒例の行事がある。これは、美少女の多いことでも有名な学園の中で、最も愛すべきクイーンを選ぶコンテストだ。そしてクイーンに選ばれたのち、歌手や女優として大成している女のコもいる。

主人公の目的は、かわいい女のコと素敵なクリスマスイヴを過ごすこと。しかし、周りを見れば世間の常識を超越した美少女ばかり。鼻の下をデレデレと伸ばしてばかりいると、誰にも相手にされなくなっちゃうかもね。

メインの女のコは5人。他にも魅力的な女のコが登場する予定だ。また、アドバイザーに現役の女子大生を迎え、女のコの気持ちを細かくフォローしてる点にも注目!

キャラクターデザインはまつもと泉氏だ!!

まつもと泉氏といえば、コミック「気まぐれオレンジ☆ロード」が超有名。発刊されてかなりの年月が経っているものの、今だに根強いファンに支えられている。彼の描く女のコについては、左ページのイラストを見てもらえば分かるようにとてもカワイイ。こんな女のコたちが、キミにゲームで微笑み、ささやきかけるのだ! 発売が非常に待ち遠しいところだね。

シナリオ設定は寺田憲史氏!

寺田憲史氏は、あの『ファイナル・ファンタジー』シリーズのIIとIIIのシナリオを手がけた人だ。他にも小説「ダーク・ウィザード」(電撃文庫)、マンガ「ロマンシア」の原作など、幅広く活躍している。その寺田氏がシナリオを担当するのだから品質は保証付き! きっとみんながドキドキするようなシチュエーションを演出してくれるだろう。

キミのハートを釘付け!

メインキャラになる5人の女のコのプロフィールは、もうほとんど仕上がっているらしい。今回はヒロインにスポットを当てて紹介していこう。他の女のコについては次号を待て!

ヒロイン・美鈴ちゃんのプロフィールを紹介しちゃうぞ!!

ヒロイン的存在となる美鈴は、美しいロングヘアと神秘的な顔立ちが印象的な女のコ。彼女はなんと旧財閥系の令嬢であり、所属クラブはテニス部という設定だ。鈴が幸運を呼ぶと信じていて、いつも鈴の飾り物をつけているらしい。首には、まるで子猫のように鈴のついたネックレス。鞄やラケットにも大きな鈴が……。つまり鈴が鳴るところに必ず美鈴がいる、というわけだ。彼女とどんな形で出会うのか楽しみだね。

いきなり読者参加企画!!

美鈴ちゃんの声を担当する声優さんを予想しよう!!

女のコたちの声を担当する声優さんは、もうほとんど決定しているが、今はまだ内緒なのだ。そこで、ヒロイン・美鈴の声優当て企画が発動したぞ。ハガキにこれだ! と思う声優名を書いて、下のあて先に送ってね。正解者には、その声優さんのサインと秘密の賞品をプレゼントしちゃうぞ。しめ切りは7月15日消印有効。急げ!!

宛先 キミの予想はココへ届けよう!

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃PS編集部『エンジェル・グラフィティ』係

フィティ(仮)

エンジェル・グラフィティ(仮)

●ジャンル/恋愛SLG●メーカー/ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日/年末予定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

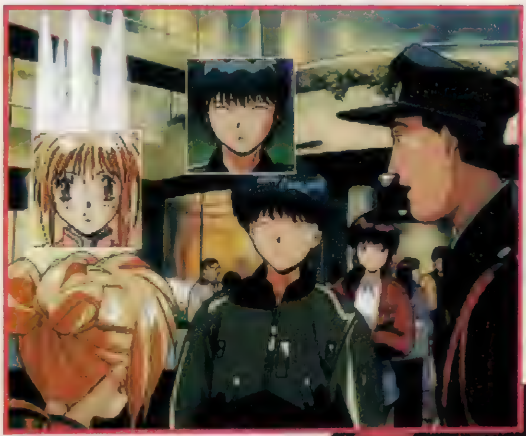
©アストロビジョン©1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

3×3EYES SPECIALS 吸精公主

高田裕三原作の超人気コミックを、完全オリジナルのストーリーでゲーム化する『3×3 EYES～吸精公主～』。いよいよ発売が目前に迫ったこの作品の見所を徹底追求すると共に、スタッフへのインタビューから、その魅力をクローズアップする！

超ド級のアドベンチャーゲーム PS版『3×3EYES』の全貌を徹底的にCHECK!!

本作は先に発売されたWindows版をもとにPSへと移植された、コマンド選択方式の本格的なAVGだ。その人気の秘密は、なんといってもアニメスタジオ"南町奉行所"が作画を担当したグラフィックの美しさにある。加えてPS版では強力な動画再生機能を生かして、ゲームの随所に全画面サイズのアニメーションが登場。あたかもメイン画面がそのまま動き出したかのようなアニメは、息を呑むほどの大迫力をもっているのだ。 また本作のストーリーは、中国大陸と台湾との2カ所で事件が並行して進行するというスタイルを取っている。プレイヤーがどちらの事件を選ぶかによって展開や登場キャラが大きく変化するなど、AVGとしての楽しみもふんだんに盛り込まれている。



▲これが本作のメイン画面。操作はコマンドを選択していくだけの簡単なものとなっている。

▲ゲームの各所で、全画面サイズのアニメーションが展開される。そのクオリティの高さは、編集部でのプレイの際にLDの画像と誤解した人間がいたほどだ。

▲PS版では新たに、オープニングを追加。小森まなみさんの歌う主題歌にあわせて、各キャラが紹介される。

3×3EYES
〜吸精公主〜

●ジャンル/AVG●メーカー/エクシングエンタテイメント
●発売日/7月28日●価格/¥7,300(2枚組)
●対応周辺機器/メモリーカード●多人数プレイ/不可

© 高田裕三/講談社 週刊ヤングマガジン © 日本クリエイト © XING 1995

見せて魅せまくるPS屈指のAVG『3×3EYES』その練り込まれたドラマに迫る!!

本作がほかのAVGに比べて画期的なのは2つの事件が並行して進んでいるという点だ。プレイヤーである藤井八雲が最初に選択するのは、そのうちいずれか1つ。もう1つの事件はパイや鈴々が調査に出かけることになる。ゲームの途中で八雲もそちらの事件に合流するが、その時には最初からプレイする場合とは大きく展開が変化しているのだ。なかには登場するはずのゲストキャラがいなくなる、なんてこともあるらしい！

事件の1つは、中国大陸は四川省の奥深くにある離村で発生した、村人たちの若返り事件。そしてもう1つは、台湾の繁華街にあるビルがどんどん腐敗していくという事件だ。どちらの事件も、ひと筋縄ではいかない雰囲気が漂っているのだが……。

START

▶妖撃社でアルバイト中の八雲とパイのもとに1本の電話が舞い込むことから、物語は始まる！

香港・妖撃社

2つの事件が同時に進行

四川省

▶ナパルバの手紙を持って香港を訪れた月花の案内で、八雲は四川省の離村へと旅立った

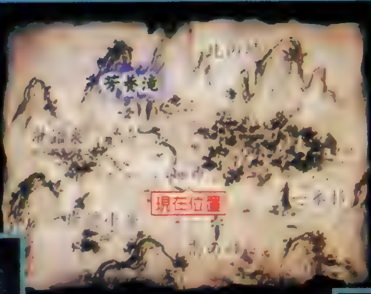
村人の若返り事件を調査せよ!!

台湾

▶繁華街の一等地にあり、風水の面でも完璧なはずのビルが、なぜか腐敗しているというのだが……

ビル腐敗事件の真相を探れ!!

合議国という国にある社の巫女となった月花の姉、美花が殺された直後から、村人の若返り現象は加速ったという。このまま若返りを続けていくと、やがて村人全員が消滅してしまう。真相を探るため村のはずれにある洞窟を訪れた八雲は、そこで意外なものを目撃した！



▲月花と共に村の各地を回って、村人から話を聞いていこう。

▲村のあちこちで、不気味な妖魔が八雲に襲いかかる

▲八雲の友人であるチベット仙の[illegible]、ナパルバも事件に巻き込まれた

▶合議国にまつわる伝説が記録された古文書を発見！

▲洞窟の奥で何が待っているのか!!

プレイステーションの動画機能を使い切った『3×3EYES』の全画面アニメーション!!

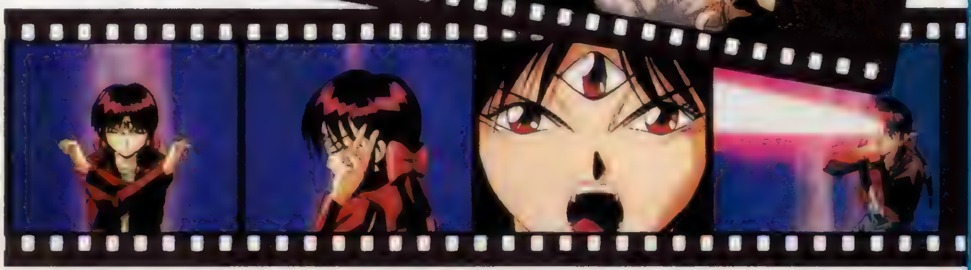
ポリゴンと並ぶPSの大きな特長として、強力な動画再生能力が挙げられる。本作ではオープニングや戦闘など、ゲームの全編に渡ってアニメーションが使用されている。フルサイズの画面が秒間30フレームの細かさで動くというのは、まさにTVアニメに匹敵する。これまでのゲームの常識を超えた、驚異の映像が展開されるのだ！

▲本作のアニメーションは、画面の大きさと動きのスムーズさで、過去に類を見ないクオリティを誇っている。
◀Windows版では、画面サイズの小さい点が残念だった。

OVA以上の迫力が楽しめるスーパーアニメーション

▲八雲が使う獣魔術のひとつ"光牙"。戦闘の際には毎回、こんな大迫力のアニメーションが展開されるのだ！

▲八雲が攻撃に使うもうひとつの獣魔術が"土爪"だ。



▶パイやハーンなど八雲以外のキャラが攻撃するときも、もちろんアニメーションで表現される。

CHARACTER GRAPHICS 「3×3EYES」

このゲームの最大の魅力は、個性豊かなキャラクターたちの存在だ。原作の主人公である八雲とパイはもちろん、ハーンやナパルバといった原作でおなじみの面々が次々と登場し、大活躍を繰り広げる。さらにゲームオリジナルのキャラも加わり、メインキャラだけでもその数は17人にものぼるというから驚きだ！

しかも本作では、キャラのセリフをすべて音声化。パイ役の林原めぐみをはじめとする、豪華な声優陣がその声を担当している。原作キャラの大半がOVAやCDと同じキャスティングなのも、ファンにはうれしいところだ。

藤井八雲
三只眼の従者である不老不死の“无”となった青年。秘術を駆使してパイを守る。
（声：辻谷耕史）

パイ
普段は快活な少女だが第3の眼が開くと妖怪“三只眼”の人格が出現。
（声：林原めぐみ）

ベナレス
鬼眼王シヴァの无。鬼眼王の復活のため、三只眼であるパイを狙う。
（声：一条和矢）

ハズラット・ハーン
呪術や魔法の秘品を売る秘術商人。なにかと八雲をライバル視する。
（声：西村智博）

李鈴鈴（リー・リンリン）
オカルト雑誌社「妖撃社」の編集者。八雲たちを雇って妖怪退治も行う。（声：折笠愛）

スティーブ・龍（ロン）
香港の高名な霊能者。伝説などの知識が豊富で、八雲たちの信頼も厚い。（声：岡和男）

ナパルバ
チベットの奥地の三只眼を奉る寺院の修道僧。パイを聖者として敬う。
（声：西村智博）

明芳累（ミン・ファンレイ）

台湾で活躍している風水師。鑑定したビルに異変が起こり非難される。（声：折笠愛）

紅玉（ホンユイ）

四川省の離村で美花と並び称される美女。戈良という婚約者がいる。（声：松下美由紀）

梁社長（ヤン）

台湾で人材派遣会社を経営する。明の風水鑑定能力を信頼している。（声：一条和矢）

月花（ユイホワ）

四川省奥地の離村に住む女性。若返り現象により、少女の姿になる。（声：小森まなみ）

婪妃（ランフェイ）

正体不明の女性。術を用いて、八雲の額の无（ウー）の文字を黒く変色させた。（声：榊原良子）

楊（ヤン）

明とはライバル関係にある風水師。王に雇われ、事件を調査する。（声：若本規夫）

美花（メイホワ）

月花の実姉。命晶泉にある社（やしろ）の巫女に選ばれたが何者かに殺された。（声：小森まなみ）

王オーナー

台湾で異変が起きたビルのオーナー。風水を鑑定した明を非難する。（声：園部啓一）

探偵

王のビルに事務所を構える。梁社長と彼だけがビルに残っている。（声：ショッカーO野）

戈良（コウリャン）

四川省の村の外れで暮らす木こり。紅玉という名の婚約者がいる。（声：宇垣秀成）

恩じい

四川省にある離村の長老。村で調査する八雲たちにいろいろと助言する。（声：岡和男）

PS版「3×3EYES」SPECIAL INTERVIEW

『3×3』を送り出す、日本クリエイト、南町奉行所、XINGのハーモニー

プログラム開発を担当したソフトハウス、日本クリエイト。シナリオと原画を手がけたアニメスタジオ、南町奉行所。そしてPS版の発売元であるエクシング。『3×3EYES～吸精公主～』という作品を世に送り出すにあたっては、ゲームに対するスタンスの異なるこの3社が、ガッチリと固いスクラムを組んでいる。本誌では、3社のスタッフそれぞれに直撃インタビューを敢行。ゲームを製作していく上で各社が果たした役割と、『3×3EYES』という作品にかける情熱を聞いてみた。

プレイステーション版「3×3」を日本クリエイトに問う!!

1993年に『3×3EYES～三只眼變成～』を作り上げた日本クリエイトは、本作の製作の上でも非常に重要な役割を担っている。PS版の開発作業も最終段階を迎えて忙しいなか、本誌の取材に快く答えてくれた。

PSの限界を見極める必要が

●広報
伊藤　栄晃氏

——まずは、WindowsからPSへ移植する上で苦労した点を聞かせてください。

久門「とにかく初めてのハードなので、PSの限界がどこまであるのかという点を見極める必要がありました。けれどもPSはソフト開発に必要なライブラリがかなり揃っているので、余分なところで頭を悩ませる必要がないのは助かりました」

伊藤「Windows版では、最低限動く機種というのを考えなければいけないのですが、プレイステーションはスペックが1つしかないので、その点は楽でしたね」

久門「さらに、移植に際してコンシューマとしての機能をどのくらい加えていけばいいのかという問題もありました。これに関しては、前作をPCエンジンへ移植したときの経験が役に立ちました。それから、これは難聴のユーザーさんからいただいたご意見を取り入れたんですが、音声とメッセージとがちょうど字幕スーパーのように、特に操作しなくても同じタイミングで進むようにしてあります。これに限らず、なるべくユーザーさんからのご意見を取り入れるよう努力しています」

音声だけでプレイすると、アニメを見るような感じに

——アニメーションに関しては、いかがですか？

久門「とにかくアニメーションをキレイな画像で出したいということを考えていました。じつは、フレーム数が多いと画質が落ちる、画質を上げるにはサイズを小さくしなければいけない、というジレンマがあったんです。そのために、いったんは秒間15フレームまで落としたのですが、いろいろ調整して最終的には全画面サイズの秒間30フレーム表示が実現できるようになりました」

●プログラム
久門　淳二氏

伊藤「攻撃パターンはともかくとして、そのシーンしかないアニメーションは、静止画のビジュアル画面がそのまま動くといった雰囲気があるんですよ。今までのゲームのアニメーションにあった、これから動くぞ、といった前兆がないので、けっこうインパクトがありますね。あと、画面のレイアウトも枠なんかをつけずにシンプルな形にしてますから、メッセージを消して音声だけでプレイすると、本当にアニメを見ている感じになりますよ。とにかく、これだけのアニメーションを使用するというのは、セル画を描いてもらうだけでも大変でした」

日本クリエイトの名を轟かせた名作

本作の前作となる作品が、3×3EYES～三只眼變成～だ。1993年にPC-98用として発売された際には、それまでのパソコンゲームの常識をはるかに超えたアニメーションが大きな話題を呼んだ。TOWNS版ではセリフが完全音声化され、PCエンジン版ではアニメシーンのサイズが大きくなるなど、その後も移植のたびに改良が加えられている。本作とストーリー的な関係はなく、それぞれ独立した作品として楽しめる。

◀日本クリエイトが手がけた「3×3」第1作「三只眼變成」（写真はPCエンジン版）。

PS版3×3EYES SPECIAL INTERVIEW

© NEC Home Electronics,Ltd. © 高田裕三／講談社　週刊ヤングマガジン　© 日本クリエイト

色数が多くて助かりました

●グラフィック
米倉　俊之氏

――ＰＳ版のグラフィックについて、なにか苦労された点はありますか？

米倉「解像度から見ればＰＳはWindows版の約半分しかないのですが、そのぶん色数がWindows版の256色から３万２千色になったので、そんなに苦労はないですね。色数が多いと、画面エフェクトを思いっきり使えるようになるというのが利点です。ただ、パッと見たときには単なるセル画と背景にしか見えないですけれど、やっぱり単にセル画を取り込んだだけでは野暮ったくなってしまうので、新鮮味のある絵になるように、いろいろな修正を加えているんですよ」

――アニメーションに関してはどうでしょう？

米倉「ＰＳは今のところポリゴンものが多くて、アニメといえば『クライムクラッカーズ』のエンディングぐらいですよね。ゲーム中にしょっちゅうアニメーションが出てくるものはまだないから、ユーザーさんが見たときにどう反応されるかが楽しみですね」

前作よりも自由度を高く

●シナリオ
中嶋　宏之氏

――シナリオを作る上で注意された点は何でしょう？

中嶋「前作はストーリー的には一本道だというユーザーさんからの意見があったので、もう少し自由度を高くしようということが最初にありました。その点は南町奉行所さんのほうも意識されていたようですが、逆に意識しすぎた部分もあったりして、苦労しました。とにかく物語が２つあり、前後が入れ替わることで展開が変わるぶん、つじつま合わせが大変でした」

●音楽
藤坂　潤氏

伊藤「物語が２つあるわけですから、前回に比べてアフレコ台本も倍の量になってしまいました。声優さんに渡す台本をコピーするだけで、まる一晩かかったぐらいです」

――アフレコに関して、何か苦労した点は？

中嶋「アフレコを早い段階で行ったため、後でセリフが修正できなくなって困りました」

伊藤「台湾で登場する楊は、脚本では普通の人だったのに、演じた若本さんのアドリブで、べらんめえ口調になったんですよ」

中嶋「おかげで、すでに入力したメッセージの文章を録音したセリフに合わせて修正する作業が発生してしまいました」

キャラのイメージにあったBGMを心がけました

――Windows版では、ＭＩＤＩによる音楽が印象的でしたが？

伊藤「前作の音楽はプロのミュージシャンに依頼したんですが、今回はスタッフが揃ったこともあって、内部で作成しました」

藤坂「なんといっても原作があるものですから、とにかくキャラクターのイメージを壊さないようにと神経を使いました」

伊藤「かなり悩んでいたみたいですが、中途半端なものになるよりはと、最終的には彼自身のイメージでやってもらったんですよ」

藤坂「Windows版のユーザーからの手紙で、思いのほか評判が良かったので、肩の荷がおりた思いです」

――ＰＳに移植する際に苦労した点は？

藤坂「ＰＳでは、サンプリングで最初から音を作る必要があったので、それが大変でした。そのぶん、ＰＳではＭＩＤＩにない音を作ってみたりと、いろいろアレンジしてあります」

『3×3』のノウハウをオリジナル作で生かせれば

――広報担当者から見て、この作品をどう思われますか？

伊藤「日本の文化で世界に通用するのは、ゲームとアニメだと言われています。WindowsやＰＳのようにプラットフォームが世界共通になると、我々も海外に進出する機会が増えるはずです。日本人が海外のゲームを新鮮だと感じるように、海外では、こういうタイプの作品は新鮮なのではないでしょうか」

――最後に、日本クリエイトの今後の予定を聞かせてください。

伊藤「『３×３ＥＹＥＳ』を通じて、アニメーションを使ったゲームのノウハウは蓄えてきていると思います。今後はそのノウハウを生かしたオリジナル作品もやりたいな、と思っているところです。『３×３』の路線と『野球道』の路線は維持しながら、そこに新しい路線をプラスしていくのが理想ですね。まぁ、いろいろたくらんでますので楽しみにしてください」

――どうも、ありがとうございました。

実力派!!　日本クリエイトのもうひとつの姿

『3×3EYES』によって、多くのゲームファンにその名を知られるようになった日本クリエイト。同社はパソコンゲームの世界において、その個性的な作品で注目を集めてきた。なかでも『3×3』と共に日本クリエイトを代表するタイトルが、『SUPER野球道』シリーズだ。プロ野球に関するありとあらゆる要素を取り入れながらも、決してプレイしやすさを忘れないその懐の深さは、野球ゲームマニアだけでなく、一般のゲームファンにも大いに定評がある。

◀数ある野球ＳＬＧのなかでも高い評価を得ている『ＳＵＰＥＲ野球道２』（PC-98）

ゲームを創り出すアニメスタジオ、南町奉行所に迫る

第一線級の監督、作画監督が勢揃いする創作集団、南町奉行所。アニメの世界で大いに名をはせるだけでなく、ゲームソフトの製作にも積極的に関わり続けている。そんな南町の方々に最新作『吸精公主』についてうかがってみた。

最初は物語を3つにしようと

●脚本・演出
山崎　理氏

——まず、シナリオ作成の上で苦労した点を聞きたいのですが？

山崎「今回は前作とちがって八雲が主人公ということで、原作キャラだけに制約が多くて大変でした。それと八雲は不死身の存在ですから、どんな敵を考えても危機感が生まれないので、苦労しましたね」

——今回は２種類の物語を選択できたりと、前作に比べてかなりゲーム性が強くなっている印象を受けましたが？

山崎「今回は、設定の部分から自由度を持たせた方向に持っていったんです。その点は、前回いろいろと勉強したノウハウが生かせました。物語に関して言えば、当初は３つ入れる予定だったんですよ。けれども個々の物語がそれぞれ大きなドラマとなってきて、容量の限界もあるので途中の段階で２つにしたんです」

——ゲームオリジナルのキャラについて、聞かせてください。

山崎「じつは台湾に登場する明は、最初は男だったんですよ。あと、棼妃も最初は男でした。ただそれだと、台湾に登場するのがあまりにも男ばっかりだったんで、これは女の子に変えたほうがいいなと」

▲若本氏が演じる楊のセリフは、一聴の価値あり。

西井「特に棼妃のデザインは、決定までに４回変わってます。最終的に決まった段階で、声はぜひ榊原さんにお願いしたいと、私のほうからお願いしたんです」

——声優さんといえば、若本さんのセリフで、日本クリエイトのスタッフが苦労されたようですが？

山崎「若本さんのことはよく知っていますから、好きにやってくださいって言ったら本当に好きにやってくれました(笑)。でも、シナリオ上だとどうしてもセリフが画一的になってしまうので、キャラクターを表現する点では、むしろ良かったと思います」

アニメーションの使用は、演出として意識したものに

——前作は原画から直接CGを起こしていますが、今回はセル画を取り込む形となっている理由はなんでしょうか？

山崎「素材としてセル画が残っていると、移植がやりやすいという部分はあります。ただ、セルだと動画とか仕上げとか、僕らの手の届かないところに行っちゃうんですよ。その点でクオリティの確保に気を使いました」

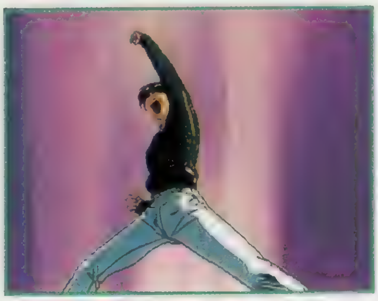
●作画監督・キャラクターデザイン
西井　正典氏

西井「グラフィックに関して言えば、PS版とWindows版とではそんなに大きく違うわけではないですね。むしろ、前作に比べて色数が全然違うことが大きいですよ。自分の作業そのものは変わりませんけど、その後の作業で今まで出来なかった処理ができるんです。とにかく前作に比べると、はるかに画面の密度が良くなってますね」

山崎「アニメーションについて言えば、動いているカットは前作のほうが多いんですよ。前回の反省点として、動けばいいというものでもないな、というのがあって。演出として意識的に組み込んでいかないと、全体の展開がモタついたりするんです」

——最後に、日本クリエイトとの共同作業についての感想は？

山崎「とにかく『３×３』に関しては、日本クリエイトのスタッフが相当思い入れを持って作ってますね。僕らの世代との共通点を強く感じるんですよ。感性的にはカタいというか、今のお気楽極楽路線とは一線を画してますよね。だから、こういうのが合わない人には、暗いとか重いとか受け取られるかもしれませんけど」



▲本作のCGはすべてセル画をもとにしている。

——どうも、ありがとうございました。

クリエイター集団 "南町奉行所"

南町奉行所は、1988年に山崎理氏、つるやまおさむ氏、大貫健一氏によって結成された。後に西井正典氏も参加して、現在に至る。代表の山崎氏はOVA　妖刀伝　武神　の監督などで知られる。また、アミューズメントメディア総合学院の講師も務めるなど、ゲームに対する造詣も深い。西井氏は、OVA　オーカス02　や　ああっ女神さまっ　などの作画監督を担当している。本作で絵コンテを担当したつるやま氏は、現在ハリウッドでTVアニメを製作中。大貫氏はアニメの作監に加え、コミック執筆でも有名だ。

◀山崎氏が監督を手がける南町奉行所の最新OVA『真・女神転生』(ソニー・ミュージック・エンタテインメント)

C　1995 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

多彩なPSソフトをプロデュース!! XING ENTERTAINMENT

エクシングといえば、『ぐっすんおよよ』などのタイトルでPSユーザーにはおなじみのゲームメーカーだ。まだ耳新しいこの会社が『3×3』を発売するにあたっては、日本クリエイトとの深いつながりが存在していたのだ！

ソフトハウスを後押ししたい

●広報
栗原　宏明氏

――『3×3 EYES』を開発した日本クリエイトとは、TAKERUの事業から生まれた縁なのでしょうか？
栗原「はい、そうです。家庭用ゲーム機に参入するにあたって、何か目玉になるタイトルがほしいと思っていたときに、日本クリエイトの板倉社長からPS版『3×3』を当社で出してみないかというお話をいただいたんです。じゃあ、それならということで、当社が販売を担当することになったわけです」
――『3×3』に限らず、ゲームソフトを開発する上でエクシングという会社はどういう役割を担っているのでしょうか？
栗原「基本的には、当社が担当するのは企画までです。ゲームのアイデアというのは、お金の有無に関係なく生まれるものだと思います。当社は企画はあるけれども開発環境がないというソフトハウスをバックアップしていくことで、一緒に成長していきたいと考えています。いってみれば当社はレコード会社で、その中で各ソフトハウスがレーベルといった感じで活躍する形が理想ですね」
――エクシングの側から見て、『3×3 EYES～吸精公主～』という作品については、どう思われます？
栗原「いい意味で、単純にゲームとは呼べない作品になっていると思います。プレイヤーが自分から参加できるOVAといった感じでしょうか。今回はアニメーションの部分を前面に押し出しましたが、ストーリー性もゲーム性も十分高いと思います。OVAアドベンチャーゲームとでもいった新たなジャンルを確立していきたいですね」

特報!『3×3EYES』イベントを東京・仙台で開催

――ところで、読者のみなさんにお知らせがあるとのことですが？
栗原「はい。7月26日に東京で、そして8月27日に仙台で、それぞれ『3×3』のイベントを開催します。ソフトを予約した人には抽選で、このイベントの招待券が当たります。東京会場には、ゲストとして小森まなみさんや声優の辻谷耕史さん、林原めぐみさんなどが登場する予定（仙台会場のゲストは未定）となっています」
――イベントに参加したい人は絶対にソフトを予約するように、ということで（笑）。本日はどうもありがとうございました。

エクシングってどんな会社？

エクシングの前身は、ブラザー工業株式会社の中でパソコンソフトの自動販売機である「ソフトベンダーTAKERU」の事業を担当する部門だった。他方面の事業へと展開する際に新たに会社として設立されたのがエクシングというわけだ。TAKERUの運営やゲームソフトのリリース以外にも、有名な通信カラオケのJOYSOUNDもエクシングが運営しているのだ！
ゲームソフトは年間10タイトルの発売をめざすエクシング。今後も「海底大戦争」や「天地無用！」など、強力なタイトルが予定されている。

◀キャラがかわいいA・PZG「ぐっすんおよよ」は、エクシングがPSで初めてリリースしたゲームソフトだ。

人気DJ小森まなみさんが『3×3EYES』主題歌を熱唱

月花役小森さんに電撃的取材!!

――前作『3×3 EYES～三只眼變成～』のスージンと今回のユイホワ、演じてみていかがですか。
小森「スージンのときは、普段の自分とちがったハードな役だったので苦労しました。ユイホワは自分の延長線上で演じられたので、やりやすかったですね」
――今回歌うことになった主題歌のほうはどうでしたか？　作詞のほうもされたとうかがいましたが。
小森「はい、詩のほうはスラスラっとできたんですけど、歌のほうは力強さがなかなかだせなくて苦労しました」
――最後に『3×3』ファンにひとこと。
小森「創り手、演じ手の思いが詰まった自信作ですので、壮大なストーリーを楽しんでくれればホントに嬉しいです」

前作でのスージン役に続いて、本作でも月花役を熱演している小森まなみさん。彼女がDJを担当しているラジオ「小森まなみのPop♪n！パジャマ」も、東北放送と東海ラジオ放送で現在好評オンエア中だ。また、PS版で新たに収録された小森さんの歌う2曲の挿入歌は、JOYSOUNDにも登場するかもしれないぞ！

ときめきメモリアル forever with you

前人気もダントツのトップ独走中!!
今月はサンプル版から、ドドーンと
画面写真を大公開!! やったね♥

ついに
今夏最大の話題作
発売せまる!!

ときめき
メモリアル
forever with you

- ジャンル／SLG ●メーカー／コナミ
- 発売日／7月28日
- 価格／限定セット:¥9,800 通常版:¥6,800
- 対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)、マウス
- 多人数プレイ／不可

胸踊る PS版の魅力がバッチリ!

ファンなら、プレイ用、保存用に最低2本買うのが当たり前というウワサの限定版。先月お知らせした内容で、メモリーカードとありましたが、メロディーICの間違いです。すみません。このメロディーICは、開くと曲が流れるというもので、詳しくは秘密とのこと。また、マウスパッドは2枚。そのうち1枚は詩織ちゃんが描かれているもの(右のイラスト)。また、限定・通常版ともにソフトを予約購入すると、こすると匂いの出る特製ポスターがもらえるぞ。

限定版の中身はコレ…!!

オープニング画面も初公開

今回初めて見たオープニングはPSの動画機能を使ったすばらしいものだった。キャラ全員が次々に登場して見せるひとつひとつのシーンは、私立きらめき高等学校からたった今切り取ってきたかのようで、思わず世界に引き込まれてしまうのだ。

歌の前後にも詩織ちゃんのアニメーションが入っていて、これがまた最高なのだ。

▶彼女たちがこんなに動くのは、もちろん初めてのこと。ときめきマニアにとってはチェックの入れがいがあるし……また「謎メモ」が増えそう(笑)。

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

すべてを見るまで やめられない 止まらない

イベントの宝箱

遊園地のアトラクションが豪華になったぞー！

ＰＣ版は真っ暗な画面で物足りなかったアトラクションが、ＰＳ版ではパワーアップ。乗っているときの風景が見られるようになったぞ。ビビールとジェットコースターは、自分が乗っている視点で動き始め、途中からマシンがグルグルと走っている画面になるのだ。観覧車は、最初から最後まで実際に乗っている視点で画面がスクロールするぞ。

絶叫マシーン ビビール

ジェットコースター

ぐるぐるんとスクロール!!

観覧車

キレイな風景が見えるぞ！

これはウレシイ！ 誕生日プレゼント!!

ＰＣ版ではメッセージだけだった、女のコから主人公（プレイヤー）への誕生日プレゼント。ＰＳ版では女のコが主人公の家に持ってくるのだ。しかも、このプレゼントは、ＰＣ版のように、中身がわからないものではなく、何かグッズを持ってきてくれることになったのだ。例えば、朝日奈さんからはコアラのキーホルダー（予想）とかね。そうなると、とってもうれしいイベントだね。

すっごく楽しい
文化祭イベント!!

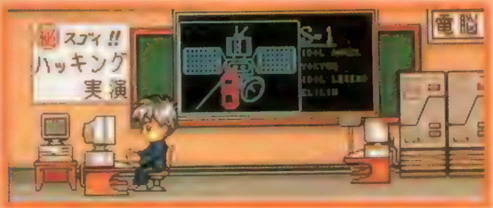
（電脳部・科学部）

毎年10月に開かれる文化祭では、クラブによってさまざまな催し物が出展される。しかも、文系クラブに所属しているかどうか、知り合った女のコがいるかどうかなど、いろいろな条件で違うシチュエーションになるので、それこそ何万回も楽しめるぞ。イベントそのものは、PC版とあまり変わらないものの、PSならではの演出があるかもしれないぞ。

紐緒さんのレーザーアートショー

紐緒さんいわく、「つまらないレーザー光線で、くだらない絵を描く」レーザーアートショー。くだらない、と言っておきながら自画像を描いてしまうのが、紐緒さんのフシギなところ。このショーを見るためには、ある条件が必要。紐緒さんに一途なプレイをすれば、見れる？

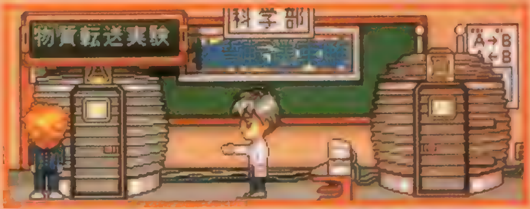
ハッキングの



◀ちょっと危なそうなハッキング実験。条件によって詩織ちゃんや紐緒さんが登場することもあるぞ。

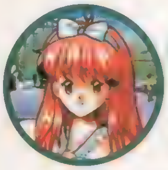
▼なぜか奴ら。意味もなく奴ら。とにかく奴ら。神出鬼没な奴らは、こんなところにも登場する。でも、深く考えないように。

物質転送実験



▲「ザ・フライ」な実験を見せてくれるのが、このイベント。ほとんどの場合、失敗するってのがオチになるので、これも…。

▲ここにも奴らが登場する。そして、この実験の結末は、世にも恐ろしい「怪人奴ら男（仮）」の誕生なのである。ひえ～っ。



詩織ちゃんのココに注目!

ヒロインということもあって、コナミさんから送られてくる画面写真が圧倒的に多い詩織ちゃん。その写真を見て、ファンの多くはPC版との違いにアレコレ気づいたことでしょう。浴衣姿の詩織ちゃんを見ても、PC版とは異なる部分がわかってしまう。そんなにディープなひとでなくても「自然にわかるようになっている」という感じ。意識的に覚えようとしなくても、なぜか脳裏に記憶されてしまうのが「ときめき」のスゴイところなのかもしれない。

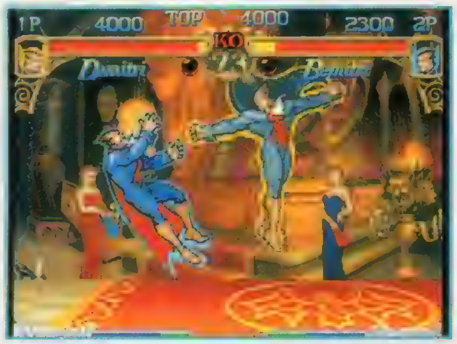
▲この画面は好雄に電話して、女のコの情報を聞いたときのもの。誕生日や血液型、スリーサイズなどの他に、女のコの趣味などもわかるようになっている。でも、注目すべき点は、誕生日がバレンタインデーで、野球部。おおおっ？

PS版大公開!!

デミトリVSデミトリ

PS

「発表から一貫して変わらぬ高い期待と熱い注目を集めてきたPS版『ヴァンパイア』。一時は発売延期が発表されて悲しい思いもしたけど、見てくれ、この画面写真を！　これだけのハイ・クオリティでPS版が登場するなんて、誰も想像できなかったんじゃないかな。とにかく発売はもう間近に迫った（ハズだぞ）！　高鳴る胸の鼓動を押さえ、静かに爪を研ぎ、その日を待とう。



デミトリ

このゲームの第一の主人公デミトリ。ルーマニア出身のヴァンパイアだ。強力な対空攻撃、地上と空中どちらからでも攻撃可能な飛び道具などの必殺技を持つ、最もオーソドックスなキャラクター。スペシャル必殺技の「ミッドナイト・プレジャー」は、吸血鬼本来の姿に変身し、相手の精気を吸い取る大技だ。他のキャラより扱いやすいので、まずはこれで慣れるべし。

遂にその姿を現した期待の格闘大作!!

ヴァンパイア

ザ　ナイト　ウォリアーズ

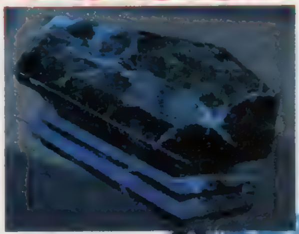
PS格闘ゲームの真打ち『ヴァンパイア』が、ついに、ついにその姿を現したぞっ！　まだまだ開発途中のゲーム画面でありながら、グラフィックは既にここまでのクオリティに到達しているのだ!!　完全移植に期待大だ。

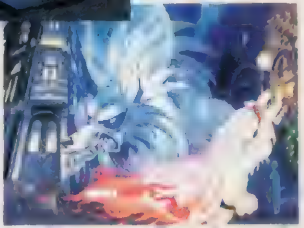
©CAPCOM

PS版オリジナルのオープニング！　繊細な演出だ

▲オープニングの１シーン。ＰＳ版オリジナルのＣＧアニメーションが流れる。バックに流れるハードなロックは、世界のE．YAZAWAだ！

今月公開されたキャラクターは、デミトリ、ガロン、モリガン、ザベルの４人。そして、もう一つ公開されたのがＰＳ版オリジナルのオープニングデモ。これが実にセンスが良くてカッコイイ！　従来のデモにワンポイント演出としてＣＧ（コウモリとデミトリの棺のみ）を加えることで、ＰＳで生まれ変わった「ヴァンパイア」の新しい魅力を存分にアピールしているのだ。ファンならずとも必見だぞ。


◀この棺の中で眠っていた闇の貴公子デミトリが、コウモリたちの羽ばたきとともに目覚める。ＰＳ版に追加された、ポリゴンのＣＧアニメーションだ。


▶こちらもオープニング。対戦中の１シーンを取り込んだ画面に、各キャラクターのイメージイラストがオーバーラップする。とにかくカッコイイぞ!!

漆黒の闇に生きる
魔物たちの復活
彼らの叫びが
闇を切り裂く

フェリシア

今月は残念ながら公開されなかったネコ娘、フェリシア。夜魔モリガンと並んでファンの人気を二分するキャラだけに、来月には期待したいところ。また、人気だけでなく、動きの多彩さという点でも「ヴァンパイア」を象徴するキャラだ。

ガロン

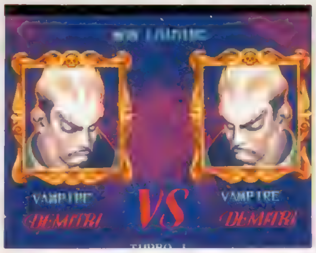
ゲーム中１、２のスピードを誇る、疾風の人狼ガロン。そのスピードは基本技でさえ残像を残すほどだ。一気に叩き込むことも、ヒット＆アウェイ戦法も可能な万能キャラ。

テーマソングはなんと！

オープニング・テーマ「THE　TROUBLE　MAN」、エンディング・テーマ「THE　RAIN」を歌うのは、なんと！　あの、矢沢永吉なのだ。このニュースには本当に驚かされたけど、そこはそれ、やはりYAZAWAである。オープニングは、ガンガンにハードなロック・ビートで盛り上げてくれるのだ。

PS ガロンVSガロン

キャラの動きも完全移植だっ!!



◀キャラ選択画面。当然ゲームスピードも変えられるぞ。

モリガン

スペシャル必殺技の強烈なコンボ数には驚かされる、モリガン　アーンスランド。スコットランド出身のサキュバスだ。彼女の艶やかな魅力は、ＰＳ版でも再び人気急上昇！　かな？

PS

モリガンVSモリガン

セクシーで妖しげな魅力を漂わせるモリガンだが、動きの１つ１つを細かく見ていくと、意外にコミカルに見える場面も多いことに気がつく。

さて、ここで読者諸君に知ってもらいたいのは、このモリガンの画面写真もすべてＰＳ版のものであるということだ。つまり４キャラのみとはいえ、すでにここまで細かなグラフィック・パターンも用意されているのだ。このままいけば、文字通りの完全移植も十分期待できるんじゃないかな？

人気No.1! モリガンだ!!

今月公開された４人の中で最も注目すべきは、人気ナンバーワンのサキュバス、モリガン　アーンスランド。あの指先の妖しい動きから、全身バネのような跳躍力まで、開発途中とはいえ、ほぼ完璧といってもいいような滑らかなアニメーションを見せてくれた。スペシャル必殺技の強烈なコンボヒットも、完全移植されるはずだ。楽しみだね。

▲モリガンの、妖しくなめらかな指先の動きも問題なく再現。魅力たっぷり。

■スペシャルゲージがたまると…

相手に技を当てたり、必殺技を使ったりすると、スペシャルゲージが溜まっていく。これがマックスまで溜まると必殺技が変化したり、スペシャル必殺技が使えるようになったりするのだ。これも「ヴァンパイア」の大きな特徴の一つだよね。

PS ザベルVSザベル

モリガンやデミトリといった「人間」に近いキャラ以上に、ザベルやアナカリス、オルバスといった人間離れしたキャラの動きは、異様なまでに細かいアニメーションで表現されている。その意味で、今回ザベルが開発途中で公開されたということは､「ヴァンパイア」の移植作業がかなり進んでいるということの証明にもなるんじゃないかな？　操作性の良い人間タイプもいいけど、やっぱり化け物系もあってこその「ヴァンパイア」だよね。

◀かなりトリッキーな動きのザベル。体を大きく変形させての攻撃も完全に移植されている。これならファンも大満足だ。オープニングもイカスぞ。

トリッキーな動きの連続で、対戦中も先の展開が読めないザベル。ヤツの動きも（通常技中心に）、現時点で基本はほぼ完全に再現されている。アーケードでバッキバキにプレイしていたキミも、もしかすると「ハンター」グセがついちゃってるんじゃないかな？　これだけ見事な移植だと、今からもう一度「ヴァンパイア」のおさらいをしておく必要があるぞ。

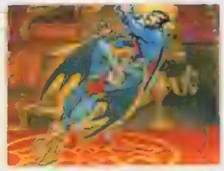
ザベル

ゲーム中、一番の変形率（?）を誇るザベル。攻撃時など原形がわからないほどだ。トリッキーな動きと、予想外にリーチの長い攻撃が、非常にヤッカイな相手だ。勝ちポーズもクールでナイス！

■アーケード版を思い出そう！

PS版の移植度の高さ!!

A 気になる技の変化は？



無敵時間を持つダッシュから、ダッシュ中の入力で軌跡の変わるデモンクレイドルも健在。地上と空中でのカオスフレアの連打など、アーケード版と比べても、全く遜色ない。

B 豊富な必殺技は？

もちろんすべて再現されているぞ。今月は、必殺技のすべては公開されなかったが、コマンド投げや特殊な条件で出る必殺技も、きちんと再現されている。大満足。

C 気になる操作感覚は？

前後のダッシュやジャンプの軌道、起きあがりや受け身まで、アーケード版と比べても違いが見えない。さらにアーケード版に迫るため、今からジョイスティックを用意しよう。

D 通常攻撃の変化は？

レバー入力で変化する通常技も、バッチリ再現。ビクトルのボタンを押す長さで変化する通常技なども、当然再現されていることだろう。文句なく完全移植だ！

ヴァンパイア
～ザ　ナイト　ウォリアーズ～

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／カプコン
●発売日／夏予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

緊急速報!! ＰＳ版発売も決定!!

鉄拳2 アーケード版

ついに出る!

ナムコのポリゴン対戦格闘ゲーム『鉄拳』の続編がついに発表されたぞ！しかも、すでにPSへの移植も決定したというおまけつき！　ここではアーケード版『鉄拳2』の内容を紹介するとともに、気になるPS版の内容についてもチェックしていこう。PS版『鉄拳』はユーザーから大いなる支持を得て大ヒット作となっただけに、この『2』も期待度100%なのだ。

▲この「2」は『鉄拳』の2年後の世界が舞台になっている。前回大会の優勝者は三島一八なのだ。
▶見てもらえばわかるように、旧キャラも服装やプロポーションが変更された。背景やBGMもすべて新しくなったのだ。

ファン待望の続編 この夏堂々登場!!

様々なパワーアップを果たし、『鉄拳』がゲーセンに帰ってくる！　もちろん前作に登場したキャラは（ある1人のキャラをのぞき）使うことができるし、さらにプレイヤーキャラとして新しい3人を使えるようにもなっているぞ。このうちの2人はまったくの新キャラで、それぞれ中国拳法と古武術の使い手。そして残る1人は……なんと平八！　PS版ではウラワザでプレイヤーキャラにすることができたけど、アーケード版では使うことができなかったキャラだけにうれしいよね！

レバー＋4ボタンで操作するという基本システムは前作とかわっていないので心配ご無用。とはいえ、新技が増えたり、起き上がり時の攻防が複雑になっていたり（側転起きできるキャラもいる）するため、前作以上に熱い戦いが繰り広げられることは確実なのだ。

▼関節技もかなり増えているぞ

鉄拳2（アーケード版＆ＰＳ版）

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／ナムコ
●多人数プレイ／可（2人）
※PS版は仮称で、発売日、価格未定です

Ⓒ㈱ナムコ　※写真はすべて業務用の開発中のものです

早々と移植が決った『鉄拳 2』に超期待!

この『鉄拳 2』は『鉄拳』と同じシステム11という基板上で作られている。つまり、前作と同じレベル（アーケード版を超えるほどの移植度？）でPSへ移植される可能性が非常に高いのだ。ただし、完全移植になるかというと不確定要素も大きくなってしまう。というのも、先日のおもちゃショーで発表されたPSの『新リッジレーサー（仮）』が、アーケード版「リッジレーサー 2」の単なる移植ではなかった（コース増設などプラスαがあった）からだ。過去の作品を見ても、ナムコというメーカーがPS化に向けて特別な意識を持っていることは明らか。それだけに、完全移植になるかはまだわからない。ただ、オリジナル要素がどの程度入るにせよ、完成度の高い作品に仕上がるのは間違いないだろう。

移植とは直接関係がないけれど、アーケード版の「鉄拳 2」にもオープニングのCGムービーが用意される予定だという。PS版で先に使われていたものが、アーケード版に生かされるっていうのもすごいことだよね！　どんな内容になるか、こちらも楽しみだ。

▶家で「2」を遊べる日はいつ？

▼「2」でマイキャラにできるのは全部で10人。ということは中ボスも10人いるってことかな？

◀これはPS版「1」のCGムービー。アーケード版ではどうなる？

PS版の内容はどうなる？

プレイステーション

背景も一新!!

新たなる戦いが君を待っているぞ！

豪血寺

おもちゃショーでPS版『豪血寺2』はプレイしてみたかな？　開発途中ながらキャラの動きから背景のグラフィックまで、ほぼ完璧な移植に仕上がっていたぞ。今回は、PS版に加わるオリジナルモードと併せてドハデな必殺技の数々を紹介しちゃうのだ!!

豪血寺一族2（仮）

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／アトラス
●発売日／9月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

©1994, 1995 ATLUS　※画面は開発中のものです。

モード充実でプレイがさらに盛り上がる!!

ファン待望のＰＳ版「豪血寺一族２（仮）」には、アーケード版にはなかったオリジナルモードが多数用意されているのだ。ここでは、便利で楽しい各モードを紹介していこう。また、おもちゃショーでは、なんと！アーケード版最新作「豪血寺外伝　最強伝説」が参考出展されていたのだ!!　まず大きな変更点としては、スーパークララや金田郎の犬といった変身後のキャラがはじめから選択できるようになり、なんとビックリの新キャラも加わっているのだ。試合形式も一新され、２人のキャラ（同じキャラでもＯＫ）を選択して１本目と２本目に振り分けるチームバトルになっている。この秋はＰＳ版を御家庭で、アーケードでは最新作と、格闘ファンは「豪血寺三昧」で決まりだね。

◀これが「最強伝説」の画面写真だ。新キャラはなんと！　黒子なのだ!!

▲ＶＳ画面も凝ったデザイン。アーケード版では敗者は顔に落書きされちゃったけど、ＰＳ版は??

２ VS対戦モード

これは、純粋に対戦を楽しむためのＶＳ専用モード。好きなステージがセレクトできて、腕の差がある友だちと対戦するときに必需品のハンディキャップをつけることも可能になっているぞ。ステージセレクトができることで、このゲームの特徴でもある歌入りのステージがいつでも選択できるようになり、楽しいクララステージなどで思う存分プレイすることができちゃうワケ。また、対戦では欠かせない勝敗結果も表で見せてくれる親切設計！　まさに至れり尽くせりってヤツですか。

１ ストーリーモード

ストーリーモードは、アーケード版と同じ内容。「頭主決定格闘技大会」でおなじみの13人のキャラクターが〝お種ランド〟で頭主の座を賭けて戦うことになる。基本的に対ＣＯＭ戦になっていて、13人の中から好みのキャラクターを選んで残りのＣＯＭを相手に勝ち抜いていくんだ。マルチエンディングだから全キャラクリアするまでがんばろう！

もちろんＣＯＭとの戦いの途中に、乱入することも可能だ。

▶個性的なキャラクターがそろっているだけに、誰を使うか迷っちゃうよね。

３ トレーニングモード

このトレーニングモードは、初心者が練習するためのもの。トレーニングとはいってもただ練習するだけではなく、そこは「豪血寺」！　なにか楽しい仕掛けが用意されているのではないかと予想しているのだが……。とにかくこのモードできちんと必殺技、連続技を押さえておくのが「豪血寺」上達の近道なのだ。

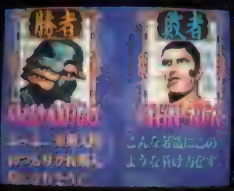
▲初めて使うキャラクターは必ずこのモードで練習しておこう（画面はＳＦＣ版）。

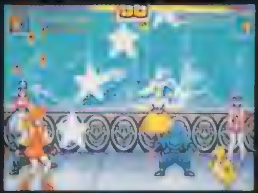
４ サウンドコーナー

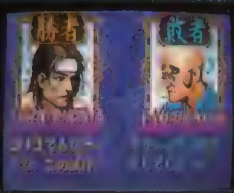
ソフトを買ったら、まずやってほしいのがこのモード。ゲーム中に使用されているＳＥやＢＧＭが収録されているのだ。ヘンで楽しいＳＥやクセになりそうなステージソングを聴いているだけで、アトラスさん特有のセンスに満ちあふれた「豪血寺」の世界に浸れるぞ。ぜひぜひステレオで聴いてちょ。

▲クララステージの歌は、三石琴乃さんが唄っているのだ。

一族2





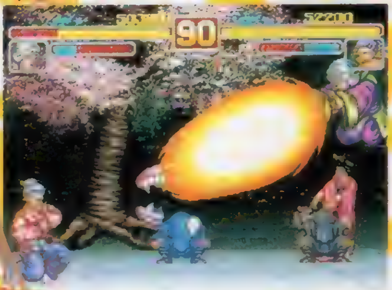


※ＡＣ版　※ＡＣ版　※ＡＣ版

PS版「豪2」

誰にも止められない

◀お梅の一発奥義〝豪血流御顔打〟がさく裂！ちょっとコワイかも…。



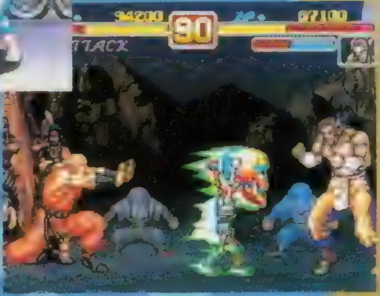
▲お梅の入れ歯攻撃〝岩砕歯〟とお志摩の必殺技〝威嚇砲〟が真っ向から激突!! このババァ対決はかなり熱いぞ。

「豪血寺2」のウリといえば、個性的なキャラクターにあわせたドハデな必殺技の数々だよね。敵の攻撃なのに、喰らっても楽しく笑えてしまうほどビジュアル的にも凝っていて楽しませてくれるぞ。PS版では、この楽しい必殺技の数々を完全再現！ 今回はできたての画面写真を使って、個性的な必殺技をどかーんと紹介しちゃうぞ!! ファンならひとめ見て分かる通り、その移植度は非常に高い。動きもグーだぞ。

▼クララの〝ミラクルアタック〟は、大きなハンマーで敵を潰してしまうカワイイけど豪快な必殺技だ。

※AC版

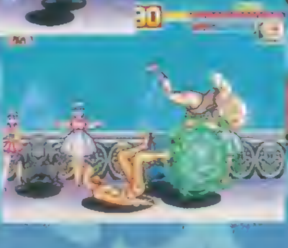
◀この星を喰らった敵は、アヒルかブタに姿が変わってしまうのだ。変身している間は攻撃できないぞ。



▶陳念が一発奥義〝練鬼降臨〟を繰り出したところ。デッカイがいこつが敵めがけて突進する、なんともヘンな技だ。

◀クララの〝ドリームターンアタック〟とアニーの〝レインボーライズ〟が交錯！

▼サハドの〝アピアチャチャ〟は、手に持ったランプから魔人を出して攻撃！

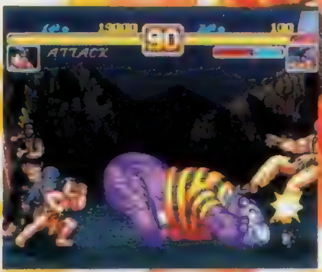


▶干滋の御下劣な一発奥義〝爆裂放屁〟は、臭ってきそうな必殺技だ。

の必殺技オンパレード!!

本気でいくよっー!

▶金田郎の錦鯉を抱いてジャンプする奇妙な必殺技〝コイコイ飛ゴイ〟!



▲デッカイ熊が突進する、金田郎らしい一発奥義の〝突撃シーザー〟。これを喰らったら、ひとたまりもないぞ。コワ〜イ。

▲カメラ目線で飛んでいく干滋の必殺技〝片飛腿〟。豪快なアンジェラの〝サンダーウォール〟も光る!!

クララちゃん変身!!

▲これは、クララの変身技。投げキスのクララがヒットするとクララの体が光に包まれて、スーパークララに変身！　変身後は必殺技もちゃんと変わるぞ。

スパーク
バリアーッ!

ド肝を抜く3Dバトルがキミを待つ!!

ZERO

▶▼右のステージは、時間の経過と共に下の方からライトアップされていくんだ。下は、ジャングルを舞台にしたステージ。

PSオリジナル!! 超期待の3D格闘ACT制作絶好調!!

『闘神伝』や『鉄拳』で人気に火がついた、今や大ブームの３Ｄポリゴン格闘ＡＣＴゲーム。その勢いに乗って『ジェノサイド』などのメカＡＣＴで定評のあるズームから、ＰＳオリジナル『ゼロ・ディバイド』が登場するぞ!!

開発状況も着々と進行していて、現在では使用できるキャラクターがひと通りプレイできる段階まできている。技もかなり追加され、格闘ＡＣＴとしても充実してきているのだ。今回は、最新バージョンで収録されている４体のキャラクターをメインに紹介しちゃうぞ。まず、背中に〝柔〟の文字が書かれた柔道家タイプのイオス。背負い、巴投げといった豪快な投げ技に加え、鋭い手刀を武器に戦うぞ。巨大なドラゴンのデザインをしているのはドラコというファイター。火を吐いたり、長いシッポで攻撃する。忍者タイプのシグナスは、軽い身のこなしと手に持ったビーム剣で戦うのだ。そして、胸と背中の副腕がドリルになっているネレイド。とってもサイバーなデザインがカッコイイ！

©ZOOM

▲左のキャラがシグナス、右がネレイドと今回のバージョンで入った新キャラ2体だ。

▲柔の文字がなんとも日本的なイオス。ちょうど柔道の組み手のような状態になっているね。

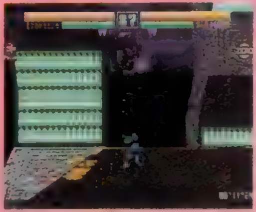
使用キャラは8体

プレイヤーが使用できるキャラクターは全8体。人間タイプのものからサソリ、恐竜といった奇抜なデザインの個性的なキャラクターがそろっているぞ。見ているだけでも楽しいよ。

▲各キャラごとに、トレードマークが用意されているのだ。

背景の演出に注目

このゲームの背景の演出には、ビックリするものばかり！バックで巨大なオブジェが動いていたり、時間の経過に連れてだんだん明るくなる効果や多重スクロールなど凝っているぞ。



▲ステージの回りをコロニーのように輪っかが回転している。

◀これは、イオがドラコの肩に乗って、上から両手で殴る攻撃だ。

◀ダッシュして迫ってくるゼロ。画面のアングルを設定することもできる。

◀ドラコが、ステージの端にぶら下がっているところ。間一髪セーフ！

DIVIDE ［ゼロ・ディバイド］

技のコンビネーションが多彩!!

このゲームの操作系は、パンチ、キック、ガードの3つのボタンと方向キーを組み合わせたタイプ。「バーチャファイター」と感覚は同じと思っていいぞ。技もパンチやキックの打撃技に加え、投げや飛び道具などいろいろなバリエーションの攻撃が楽しめるのだ。また、コマンド技と組み合わせて、P➡K＋⬇⬆➡Pといったコンビネーション技が各キャラに用意されているんだ。

▲ゼロのコンビネーションは、破壊力抜群!!

Zero Divide

ゼロ・ディバイド

●ジャンル／対戦ACT●メーカ／ズーム
●発売日／8月25日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

▲大迫力の恐竜対決!! ステージも雰囲気ピッタリでいいよね。恐竜映画みたい。

▲イオスの巴投げがさく裂!! この後ゼロは後方へ吹っ飛んでいってしまう

鉄とオイルの匂いがただよう硬派な世界観。メカマニアな人々を中心にアーケードで根強い人気を持つアクションSTGがPSに移植決定！ 今回は、その人気の秘密である魅力的なシステムの数々を紹介するぞ!!

WOLF FANG

ウルフファング

鋼の牙を持つ戦士たちの激戦がＰＳ版でよみがえる!!

WOLF FANG

ウルフファング

●ジャンル／STG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

※画面は業務用のものです。©XING 1995／DATAEAST CORP 1994

装甲機兵

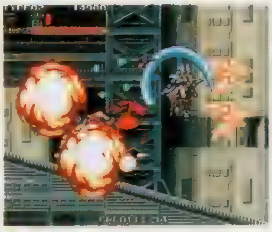
自機のタイプはなんと64通り＋α!!

自機となる装甲機兵は、３つのパーツを組み合わせることで、自由に作成することができる。しかも、全ての組み合わせに〝震電〟〝雷火〟〝護法〟といった渋い名前がついているので、愛機への感情移入もひとしお。ＰＳ版のオリジナルモードでは、さらに強力な機体も選べるぞ。

◀頭上から液体炸薬を降らせるフレイムランチャー。

BODY

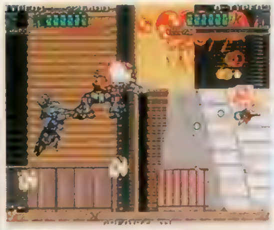
バックパック装備の強力な特殊武器を選択。特殊武器は３段階のエネルギーチャージ式で何度でも使用できるので、緊急時に使ったり、敵を一掃するのに使ったりと、攻略の要となる。



◀背後から足元までをカバーするビーム・サーベル。

ARM

左腕の接近戦用武器を選択。アーム装備は敵が近くにいるときに、銃に代わって自動的に使用されるぞ。カバーする範囲の広さをとるか、威力をとるかで戦いかたも変わってくる。



◀「やっぱロボットは人型」といったこだわりは重要。

LEG

脚部のタイプによって、移動スピードとジャンプ力が決定される。アームやボディの装備との相性は大切だが、自機のシルエットにも大きく影響するので、カッコ良さも選択のポイント。

▲各パーツは４種類づつ、趣味で選ぶか、使いやすさで選ぶか、どちらにしても重大な問題

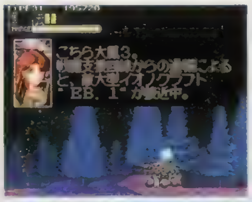
作戦指令

ステージごとにルートが分岐 腕前にあわせてミッションを選択!

▲ミッション内容の解説を聞いて、ルートを選択。難易度の高いルートでは、生還率１％のステージも…

全５ステージでクリアだが、途中２カ所のステージセレクトによって、ルートは４つに分岐する。選択したステージにより、難易度やストーリーが変化していくので、テクにあわせてさまざまな展開を楽しむことができる。もちろんマルチエンディングだ。各ステージの演出も、敵基地襲撃や水中戦など、いろいろなシチュエーションが用意されているので、気分や好みで選ぶのも楽しい。

▼夜の闇に乗じて敵部隊を追撃。照明弾の光に照らされて、敵の装甲機兵が迫る！



◀ゲームの難易度は、全体的に高め。燃えるぞ!!

▲雪山での戦い。２機の重装甲機兵が、コンビネーション攻撃を仕掛けてくる。かわすことができるだろうか

敵機強襲

メカマニア感涙の強敵が次々に登場!

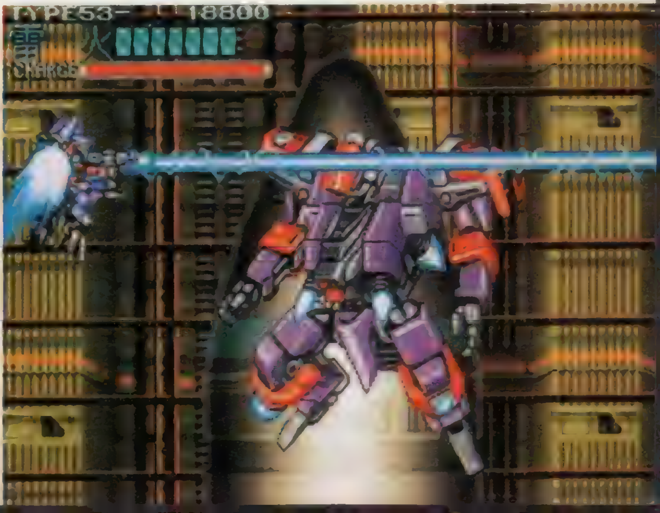
ステージの最後に待ち受けるボスも、もちろんルートごとに違っている。ボスの登場前には、味方からの通信で敵の接近が知らされたり、ボス自身のセリフなどの演出が戦いの緊迫感を高めてくれるぞ。ＰＳオリジナルモードでは、アーケード版で文字だけだった味方のメッセージも、音声で話しかけてくるようになる。ボス以外に、ライバル的な装甲機兵もステージ中に登場するぞ。

重駆逐機兵ヨトゥン

▲試作兵器、重力破砕砲を搭載。空中戦艦の発進を阻止せんとする狼牙チームの前に立ちはだかる。

大型潜水艇スティングレイ

▲どのボスも、さまざまな武器を持っており、攻撃パターンも変化する。弱点を集中攻撃だ！



闘魂烈伝

ファンが待ち望んでいたのはこれだ!

新日本プロレスの有名レスラーたちが実名で登場する『闘魂烈伝』。これはポリゴンで作られた実物そっくりのレスラーたちがリングで暴れまくるという、プロレスファンならば狂喜乱舞してしまう内容のゲームなのだ。プロレスゲームは今、新時代を迎える!!

新日本プロレスリング
闘魂烈伝

- ●ジャンル/SPG●メーカー/トミー
- ●発売日/9月予定●価格/¥5,800(予定)
- ●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)

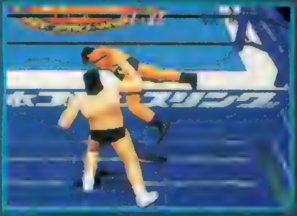
さっそく、このゲームの基本システムを紹介していこう。

本誌3号にも掲載したように、このゲームは「プロレス技3すくみ」という理論を元に作られている。技は打撃技、スープレックス技(投げ技)、ストレッチ技(関節技)の3種類に分けられているんだけど、それぞれの技を同時に出した場合の優劣がこの理論によって決められているのだ。打撃技は投げ技に強い(同時に出すと必ず勝つ)けれど関節技には弱い、といった感じ。「じゃんけん」に例えればわかりやすいんじゃないかな? 打撃技以外の2つは、接近していないと技を出せない(空振りする)ため、間合いや相手の攻撃を読んだ上で、出す技を決めていく戦略性が重要になってくるぞ。

これらの技は、基本的に1つのボタンを押すだけで出せるようになっている。とはいえ、方向キーを入れたままボタンを押せば「スキは大きいが威力も大きい技」をかけられたりするし、

背後から攻撃する技やダッシュ中に出せる技、ダウン攻撃なども用意されている。ほかにも方向キーとボタンを組み合わせることによって様々な行動を取ることができるようになっているから、技の種類は実に豊富だ。また、「ミサイルキックをドロップキックで迎撃する」なんていう、今までのプロレスゲームでは見られなかった返し技も用意されているぞ。つまり本物のプロレス同様のことが、このゲームでは簡単に再現できちゃうってわけ。

とにかく、ここまでやれるゲームは初めて。発売を期待して待っていよう。



カンタン操作でこんな連続攻撃も!

実際の試合でよく見られるシチュエーション(攻撃パターン)というものがある。各レスラーは自分の持っている技を、より効果的に決めるため(単なるクセの場合もあるが)黄金連係とも呼べる攻撃パターンを持っているのだ。下の連続写真は、長州が実際

→ 試合中盤の攻防。ボディスラムで相手を投げつける〈方向キーを入れたまま○ボタン〉

→ 相手をダウンさせたら、すかさず近づいて引きずり起こして……〈相手の頭付近で○ボタン〉

→ そのまま真骨頂のバックドロップ。グロッキー状態の相手のバックを取り〈○ボタン〉

©NJPW ©1995 TOMY

技のリアルさにプロレスファンも大満足!!

このゲームにはかなりの数の技が用意されている。それも大技から小技まで各レスラーを象徴する技ばかりだから、ファンにとってはまさに感涙モノ。獣神サンダーライガーを例にとると、掌打、浴びせ蹴りといった技はもちろん、ライガーボムやスターダストプレス、はては雪崩式フィッシャーマンバスターまで使えちゃうのだ！　ここではそのうちの一部を紹介しよう。
　なお、上に掲載してあるのは4の字固めの連続写真。技への入り方から相手のリアクションまで、とにかくリアルなのがわかるでしょ？

橋本真也の
フィッシャーマンズD.D.T
相手の片足を抱え、そのまま頭から落とすというデンジャラスな技。橋本はほかにもフライングニールキックや水面蹴りなどを持っているぞ。

藤波辰爾の
ドラゴンスープレックスホールド
別名フルネルソンスープレックス。相手を羽交い締めにしたまま後方に投げる技だ。ドラゴンロケットやドラゴンスクリューも藤波は使える。

金本浩二の
ムーンサルトプレス
コーナーポストからのダイブ技。金本はほかにもローリングソバットや低空ドロップキック、タイガースープレックスホールドなどを使える。

長州力の
トーキック
キチンシンクや延髄ラリアット、サソリ固めといったおなじみの技はもちろん、ここ一番という時にしか出さないプランチャ・スイシーダまでこのゲームには用意されているのだ。

ライガーの
プランチャスイシーダ
場外の相手めがけて飛んでいくプランチャ。そのほかにもトペやスライディングキック、ロメロ・スペシャルも用意されているのだ。

武藤敬司の
フェイスクラッシャー
背後から相手の顔面をマットに叩きつける荒技。側転エルボーやギロチンドロップ、雪崩式フランケンシュタイナーなどももちろん使えるぞ。

蝶野正洋の
ジャイアントスイング
相手を振り回す大技。この技を出した後は、本人も一瞬だけグロッキー状態になるところがリアル(笑)。ノーザンや裏STFも持っている。

佐々木健介の
パワーボム
パイルドライバーの体勢から、そのまま叩きつけるという技。逆一本背負いや2種類のストラングルホールドといった健介のオリジナル技も使えるのだ。

の試合でよく見せる攻撃パターンをゲーム上で再現してみたもの。なお、最後にカッコでくくってある部分は操作方法だぞ。

→

そして腕をグルグルと回してアピールだ。（相手がダウン時、グロッキー寄りの時、R－1ボタン）

→

ロープに走り、ど突け！（ダッシュ方向に方向キーを入れてダッシュ中にBボタン）

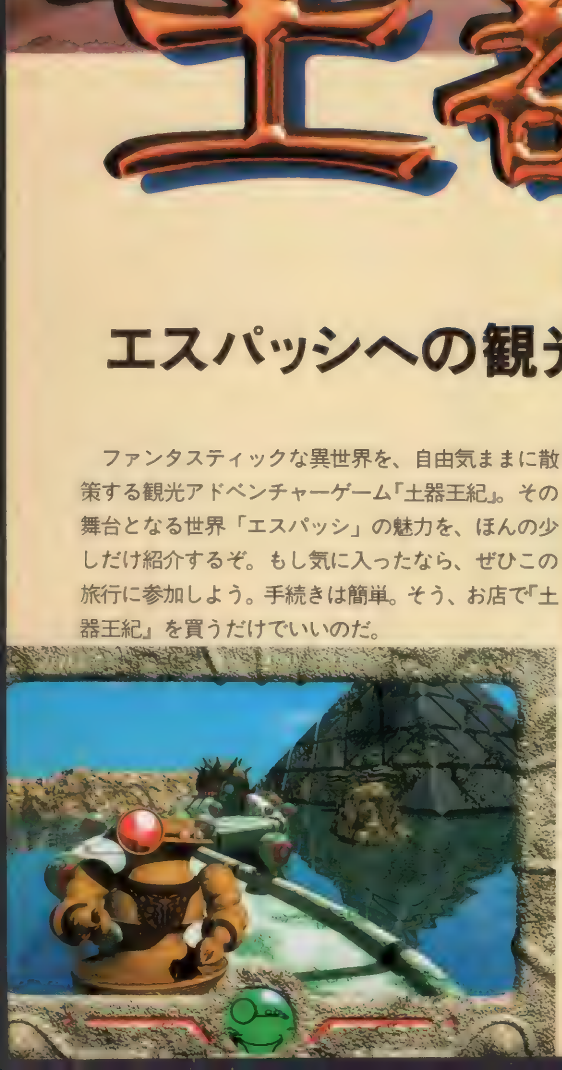
→

土器王紀

DOKIOKI

エスパッシへの観光旅行に、キミも参加してみないか!

ファンタスティックな異世界を、自由気ままに散策する観光アドベンチャーゲーム「土器王紀」。その舞台となる世界「エスパッシ」の魅力を、ほんの少しだけ紹介するぞ。もし気に入ったなら、ぜひこの旅行に参加しよう。手続きは簡単。そう、お店で「土器王紀」を買うだけでいいのだ。



これがボクらの住むエスパッシの世界だよ～！　とってもいい所だから、キミも遊びにおいでよ！

エスパッシご案内

エスパッシに存在する2つの浮遊大陸から、4つの名所を先行公開。まだ人間が訪れたことのない、未知の場所ばかりだ。この美しい風景の数々は、旅人の心に必ず安らぎを与えてくれるだろう。

セレブロ

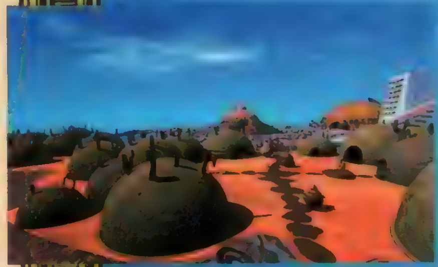
特徴的な建造物が多いセレブロ。この大陸の内部には、「ライブラリー」と呼ばれる宇宙図書館が存在しているらしい。他にも、ピラミッドの形をした遺跡メタモールや、故・土器王の宮殿など、多くの謎に包まれた場所がいっぱい。これらは、故・土器王の独自の美意識で飾りたてられているのだ

故・土器王の宮殿

▶今は亡き、土器王が住んでいた宮殿。かつての土器王の生活をうかがうことができる、貴重な遺跡だ。独自のセンスに彩られた美しい庭園は、見る者を圧倒してくれる事だろう。現在でも、入り口には番人が立って主なき宮殿を守り続けているぞ。

メモータルへの道

▲メモータルとは、ピラミッドのような形をした遺跡。ここへ続く階段を踏み外すと、無限の空間を永遠に落ち続けるといわれている。入り口にある石像は、有り難いお告げをくれるという「オツゲイシ」だ。セレブロに来たときは、ぜひ立ち寄りたい場所だ。



土器人の村

◀土器人が住んでいる村。彼ら独特のカマクラのような家があちこちに建ち並んでいる。土器人とコミュニケートしたい場合はココ！ のんびり空を眺めているだけの土器人もいるなど、彼らの性格はいたって素朴。多くの土器人に会って、話を聞いてみよう。

アルシラ

アルシラは、土器人たちのふるさとであり、生活の場所でもある浮遊大陸。彼らは、「アルシラ火山」と呼ばれる火山の力で、土器を焼きながらのんびりと生活をしているのだ。彼らの住む村の他にも、平原や土器工房など、たくさんの名所が集まっているぞ。

火山炉

◀土器工房で創作された土器を、火山の力を借りて焼く場所だ。ここの窯の主任はホルノという土器人。取っつきにくい土器人だと思うかも知れないけど、彼は自分の仕事に夢中なだけなのだ。もし、彼と土器について語り合うことがあれば、その人柄に必ず惹かれることになるだろう。

土器王紀

●ジャンル／AVG●メーカー／バンプレスト
●発売日／秋予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

© BANPRESTO 1995

マルチシナリオホラーAVG

制作快調！

[illegible]のホラーAVGはいま、[illegible]に制作[illegible]中。[illegible]の撮影現場の様子と、[illegible]日行われた東京おも[illegible]の[illegible]ートしよう。

映像の迫力を究極まで追い求める、入魂の撮影現場!!

いきなりグロテスクでゴメン！　この衝撃的なカットは、もちろん人形を使用した特撮だけど、ホントの死体のようなリアルさが感じられるよね。このゲームはホラーAVGなだけに、当然こういった場面の撮影も行われているんだ。これがゲーム画面になったときは、PSのグラフィックとサウンドの効果とあいまって、キミの恐怖心を極限まで高めることは保証付きのクオリティ。完成が待たれるところだ。

◀倒された木の他に、石版のようなモノが見えている。これはいったい？

▼実際の撮影時は、スモークをたくなどして映像効果を最大限に発揮させている。ゲーム中ではどのように表現されているかは、乞うご期待！

過去の渋谷と現代の渋谷

6/1〜6/4にかけて幕張メッセで開催された、東京おもちゃショー。そのうちのタイトーのブースでは、数々の出展ソフトに負けじと、「東京SHADOW」が大々的に紹介されたぞ！　気になるゲームのデキだが、ソフトの展示はなく、残念ながら実際にプレイすることはできなかった。しかし、プロモーションビデオにより、撮影状況やゲームの雰囲気を入場者にアピールしていたぞ。モニターの前では、足を止めてビデオに見入る人も多く、入場者の反応は上々。ブースの入口でビデオを流していたのは、タイトーがこの作品へよせる、期待の高さのあらわれといえるのでは。撮影は順調に進んでいえるということだ。実写の迫力でせまる、今までにないニュータイプのAVGだけに、これからの発表にますます期待がかかるよね。

▼▶[illegible]

東京SHADOW シャドウ

●ジャンル／マルチシナリオAVG●メーカー／タイトー
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

'95東京おもちゃショーで大公開

▲[illegible]
▶[illegible]

撮影の合間

ホッとするひととき

▲[illegible]

▲[illegible]

▲[illegible]

が恐怖の糸で結ばれる…

©西谷史・シップス、メディアワークス©TAITO CORP. 1995

ジャイアンツの十数億円打線！

創立60周年のタイガース

最新データで楽しめる幸せ

スポーツ系のゲームは、シーズン終了・開幕時に、リニューアル版が出るのは「今やあたり前」って感じだけど、「パワプロ」もその例にもれず「'95開幕版」が発売されるぞ。やっぱり、最新のチーム＆選手データで遊べるのは最高だもんね。なんてったってリアリティが違う！　スゴイ顔ぶれの巨人打線とか、球団創立60周年で優勝を狙う(!?)タイガース、開幕当初は元気だったダイエーのミッチェル(笑)など、今シーズン開幕時のデータがギッシリ。こりゃ〜楽しみだね。

パワフルに生まれ変

実況パワフルプロ野球'95
開幕版

- ●ジャンル／SPG●メーカー／コナミ
- ●発売日／7月14日●価格／¥5,800
- ●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ／可(2人)

東京ドーム公認／C 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

野球ファン納得!いたれり尽くせりの内容!

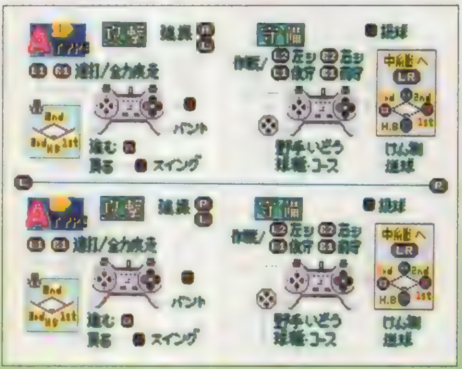
オプションの強化

▶ロックオン機能など、SFC版の「2」に近い内容だ。良い部分の移植は大歓迎。

開幕版は、データが一新されただけじゃない。システムや内容そのものも大幅に改良され、SFC版の「2」に近くなった。球場は広くなり操作系も改善されて、よりスリリングな試合展開が期待できる！誰かの言葉を借りるならば、スピード＆チャージってやつですか。うぉ〜発売が待ち遠しくて、指がうずくぜ。

広〜くなった球場

コントローラタイプ



▶「○アミスタ」に慣れてた人にはうれしい操作タイプの選択。やっぱBタイプがないと……。

キャンプモード追加

▲「開幕版」で新たに加わったキャンプモードの投球練習。どんな球種でも、狙ったところへズバッと投げられるまで練習、練習！

▼細かい操作感の違いとかストライクゾーンの見極めにも役立つバッティング練習。時間制限もないし、ガンガン打ちたい放題っすよ。

わった最強の「パワプロ」参上!!

演出だってコリまくり!

PSならではの特徴だっていっぱいある。例えばイチローの振り子打法の再現など、キャラパターンが豊富になっていたり、『パワプロ』のウリである実況や効果音が「全シリーズを通じて最強のクオリティ」に仕上がっているのだ。スタジアムの興奮とラジオばりのハデな実況が、見ごとにドッキングしたって感じなんだよね。さらに、新しくなった各種デモシーンやドラマチックなシナリオモードなど「さすがPS版」と、うならせるような演出が随所に盛り込まれているぞ。また、読込み時間の短縮など、プレイヤーへの気配りもなされていて、もう完璧！

イチローの振り子打法

▶頑張っても負けるときだってある。……ほんと残念そう。

うなる実況!!

筋書きのない野球はドラマ!!

▶うりゃ〜！ 逆転ホームランだぁ。野球の醍醐味はコレやね。

PlayStation
あの「アイレム」の名作アーケードゲームを完全移植
我はゆく、混沌たる蒼き深淵へ。
海底大戦争
©XING/IREM 1995
IN THE HUNT™
破壊本能のままに撃つ! 破壊の美学がここにある!
リアリズムとダイナミズムが融合したシネマチックシューティングゲームが、
プレイステーションで蘇りました。
発表されるやいなや大人気を博したアーケード版の「海底大戦争」。
リアルな迫力と硬派なゲーム展開、
そして徹底したこだわりが、ゲームユーザーの心を掴みました。
さらにビギナー用に、アーケード版にない新しいアイテムを追加。
名作と呼ばれたこの潜水艦シューティングゲームを、
最良の形で完全移植。
海底および海面を舞台にした横スクロールシューティングゲーム。画面グラフィックや敵キャラなど、描き込みと奥ゆきの迫力は抜群。また、綿密に設計された難易度は、気持ちのよい爽快感を生み、プレイヤーに存分な満足感を与えるでしょう。
8月発売予定
価格5,800円(税別)
アクションパズルゲーム
絶賛発売中!
6,800円(税別)
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシングアミューズメントソフトG
〒105 東京都港区芝3-43-16 ビリーヴ三田9F
ユーザーサポート TEL.03-5443-1636
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

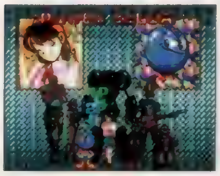
"PS" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

も、燃やしても、燃やしても、いいです。

ACTION PUZZLE
くるりんPA!
KURURIN PA!

やればやるほど面白い、キュートな落ちモノパズル新登場。
ルールは簡単、だけど奥が深い。導火線をたくさんつないで
一気にファイアー！燃やしたブロックの数だけ、相手のフィールド
に雪だるまが増殖。どんどん燃やして、ぎっしり埋め尽くせ！
自分のピンチは爆弾で逆転。どかんと一発、あたりを吹き飛ばし、
相手に雪だるまをお見舞いだ！個性豊かなスペシャルアイテムを
使いこなせば、さらに楽しさ倍増。みんなで遊べる「くるりんPA！」。
プレイステーションでいよいよ登場。



7月7日（金）発売予定！

プレイステーション初！オドロキの低価格!!

3,980円（税別）

THINK スカイ・シンク・システム株式会社
〒532 大阪市淀川区西中島5-8-3 新大阪サンアールビル北館 TEL.06-390-6371/FAX.06-390-6373

●「くるりんPA!」オリジナルテレカプレゼントのお知らせ

先着1000名様に、「くるりんPA!」オリジナルテレカをプレゼント!!「くるりんPA!」ソフトに付いている応募券を切り取ってご応募下さい。くわしくは、お店に置いてあるチラシをご参照下さい。

PlayStation
誰よりも戦略を(かんがえた)人だけ主役(ヒーロー)になれる
★単純な操作!
★ユニークなコマンド群!
★迫力あるBGM!
★美しいグラフィック!
★最大20名のリアルバトル!
★4人同時プレイ!
誘惑、連帯、交渉、裏切り……
敵を騙したり、1対1で名誉を賭ける「計略」コマンドや、宝物を手に入れ、キャラクターを味方にする「交渉」コマンドなど、他にはちょっと見られないコマンドばかり。
バトルシーンは、最大20名が入り乱れるパーティー戦、予想外の乱入者たちとのスピーディーな戦いなど多様に展開。
カンタン操作の「ファルカタ」は、ロールプレイングの世界で実現した新しいシミュレーションゲームです。
6/23発売
¥6,800
●メモリーカード必要容量：4
●プレー人数：1〜4人
Falcata
ファルカタ
〜アストラン・パードマの紋章〜
株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.0262-24-7300
プログラム、企画、グラフィック、サウンドなど、プレイステーションでのゲーム開発スタッフ募集中!!
©GUST CO.,LTD.1995
Illustration：HITOSHI YONEDA
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

1995 AUGUST

PART1

電撃Soft Station

ソフトステーション

PSソフトの攻略なら世界一を誇る電撃。今回も極上品をお届けします。
『機動戦士ガンダム』～『アクアノートの休日』まで、わからないことは
これで解決。信じてくれてるあなたのために、軟弱記事は即カット!

- 機動戦士ガンダム
- Jumping Flash!
- フィロソマ
- エースコンバット
- アクアノートの休日

CHARACTERS:©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

機動戦士ガンダム

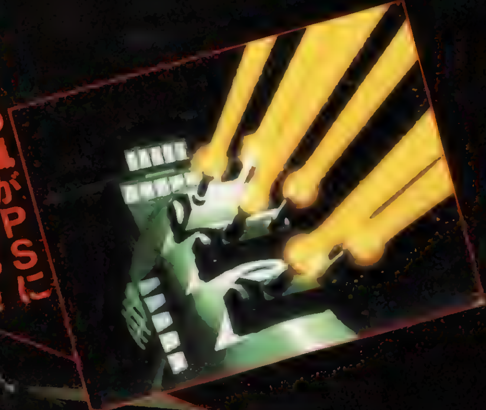
●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイ
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

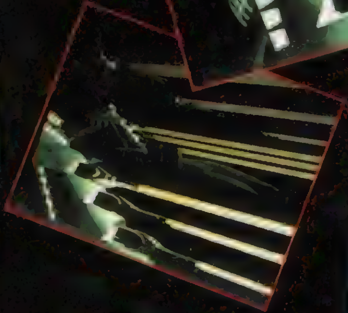
ココが違う PS POWERチェック!

うぉ〜ついに待望の3DSTG 機動戦士ガンダム が発売されたっ 実はこのゲーム、ガンダム誕生16周年を記念して作られたものなんだ。それだけにキアイの入り方が違う！ コクピットを再現した画面は臨場感たっぷりだし、CGムービーによるビジュアルシーンも超ド迫力!! まさに一見の価値アリって感じだ。ファンにはもちろん、初代ガンダムを知らない若きユーザーにも、ぜひこの戦いを体験してもらいたい。（Z佐藤）

めざせニュータイプ!! 越えろアムロ・レイ!!

一年戦争の嵐がPSにふきあれる！





ガンダムのパイロットを志願する諸君、いよいよ戦いの時はきた！ これから宇宙に出て戦うにあたり、あらゆる局面で対処できるよう16ページにわたる攻略紹介マニュアルを進呈する。基本操作から特殊戦術、さらに戦場のデータまでが細かく記載されてあるから、しっかり目を通しておくように。 —以上—

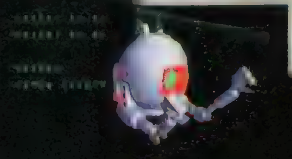
すべてのパイロットに贈るス

V 作 戦 開 始 ！
ルートに沿って進撃せよ!!

右に紹介したのがガンダムの進軍ルート。宇宙、地上、そして水中を舞台に11の戦場が用意されているぞ。これらの戦場にはガンダム以外にも連邦軍の特殊MS、コア・ブースターやボールが配備されている。この２機は後半の激戦地でガンダムを援護してくれるのだ。これらの味方機とともに戦場を駆け抜けろ！

▼ステージの前に入るオープニングデモでは、あの永井一郎氏のナレーションが入る！　独特の言い回しで状況を語ってくれるのだ。

サポートMSも登場！



ボール　ステージ８、ソロモン要塞での戦いだけに登場。チョロチョロと動き回り愛嬌たっぷりだぞ。

コア・ブースター　ステージ７以降のほとんどの宇宙戦に登場。素早く動き的確に攻撃する様子は、映画版そのままで超カッコイイぞ。ちなみにボールとコア・ブースターは、プレイヤーが操作することはできない。

ペシャル攻略法!!

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1995 CGMAP／田代浩二郎

基礎編

周囲の状況をしっかり把握し、的確に行動するのがポイント！

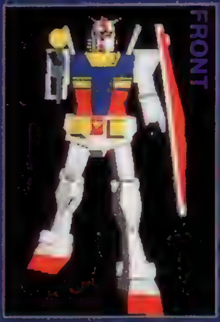
宇宙、地上、水中…、次々と変化する戦場で勝利するには、ガンダムを思い通りに操縦できないとダメ。攻撃法よりも先に上手に防御、あるいは避ける方法を覚えることが重要なのだ。逃げるなんて……と思われるかも知れないが、戦いは生き残れば勝ち！　手堅くいくのが勝利の秘訣だぞ。まずは回避法や移動法についてじっくり解説していこう。また、それにともない必要になってくる画面内の計器類もまとめてチェック。見方などをしっかり覚え、戦場でも的確に行動できるようにしよう。

A～Iまでの計器類を使いこなすのだ！　要チェック

コクピットにならぶ計器類をチェック!!

▲ I 種類もの計器がならんでいるコクピット。これらをすべて把握するのは大変だが、やはりこれらをチェックしておいて損はナシ。

機動戦士ガンダム



A ライフゲージ&サブモニター

ライフの残量はつねに注意

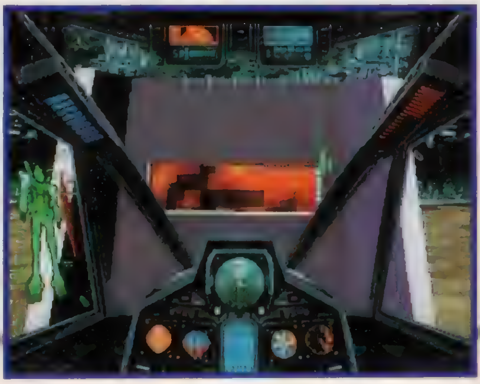
▼スタート時のライフ量は10。これがダメージを受けてゼロになるとゲームオーバーに。コンテニューは無限なので、ご心配なく！

ライフの減少度はダメージを受けた場所によって違う。敵の弾の威力を10とすると 胴体なら10 顔は5 腕は8、足は6。つまり胴体への直撃以外なら、同じ1発でもダメージが少ないのだ。どこに攻撃を受けたかは横のサブモニターで表示されているぞ。細かくチェックするベシ！

▶ダメージを受けると画面がカンカン揺れる。そして左端のサブモニターに、ダメージを受けた場所が表示されるのだ

敵の攻撃はシールドで防御

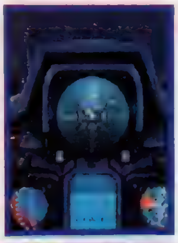
シールドで敵の攻撃を防げばダメージはゼロ！　ただしシールドにも耐久力があるので、ある程度の攻撃を防ぐと壊れてしまうぞ。各ステージでは、ザコMSとの戦闘時にはできるだけシールドを使わずに温存。その後のボスMSとの戦いに備えるという戦法で戦っていこう。



　ＣＧ：池田爆発郎

B 二次元表示レーダー

レーダーの見方を覚え敵をすばやく捕捉



▶黄色い点は上、青い点は下方向にいる敵を表す。この場合、敵は見えない

▼正面に位置し、しかも赤い点で表示されている敵は、メインモニターでも確認することができるのだ

レーダーはガンダムを中心に表示されるようになっている。向かって上が正面、下が背後を表しているぞ。その周囲に表示される赤や黄色の点が敵だ。色分けされている理由はガンダムのいる位置と、敵のいる位置の違いを表している。まずガンダムの目線から見て、見上げるような高さにいる敵は黄色。ガンダムと同じ高さにいる敵は赤色。そして見下ろすような低い位置にいる敵は青色で表示されるのだ。下のイラストを見ながら、この3色表示の違いを頭に叩き込んでおこう。

C ブーストゲージ

地上戦でジャンプが可能に!

地上戦では2段ジャンプが可能。ただジャンプ中は狙い撃ちされることが多いので注意! かなり実用性は低いぞ。

D アルティメーター

ジャンプ時の高度がかわる!

ジャンプ時の高度や、移動時の水平状態が表示される。攻撃時にはほとんど無関係なので、絶対にチェック! というようなメーターではない。

E ムーブゲージ

移動方向が表示される!

前進や後退などの移動状態をスクロールによって表示するゲージ。宇宙空間や水中など、周囲になにもない場所では移動状態がわかりにくいので、ときどきチェックしよう。

F コンパス

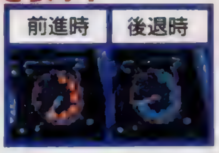
ガンダムを中心に方角を示す

地上での戦闘時のみ起動。ガンダムの向いている方角を示すメーターだ。通過しなきゃいけない決められたチェックポイントなどはないので、ほとんど必要ないかも。

G スピードメーター

前進・後退時の速度を表示!

L1ボタンで前進。L2で後退。移動中に両方のボタンを同時に押すと急停止することができる。すべての戦場で必要になる操作なので覚えておこう。

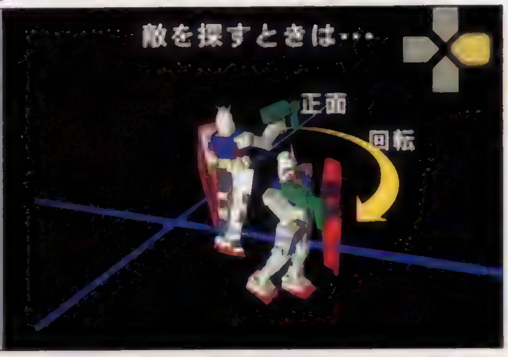


2種類の移動方法を使い分けるのが超重要!!

TYPE 1 [敵を探すとき]はこの方法で!

方向キーだけで操作した場合、ガンダムは押した方向に向きを変える。この操作はレーダーを見ながら敵を探すときに活用するぞ。ただガンダムは向きを変えるだけで位置はまったく動かない! 敵に狙い撃ちされることもあるので、敵を探すときはシールドを構えること。

方向チェンジ



TYPE 2 [敵の攻撃を避けるとき]に最適!

方向キーを左か右+R1ボタンで操作した場合、ガンダムは同じ方向見ながら左右に移動することができる。いうなれば「カニ歩き」って感じかな。この操作を使えば 敵の弾丸を回避することも可能。しかもず〜っと横に移動し続ければ、ほとんど避けられる! ちょっとズルイけどね。

水平移動

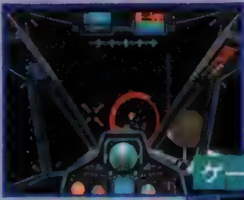
戦略編

敵を正面に捕捉したらロックオン！ 4種類の武器を使い分けて攻撃だ

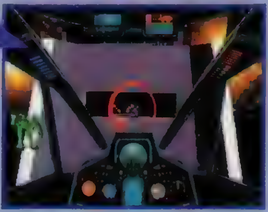
操作関係を頭に叩き込んだら、お次は攻撃法だ。メインモニターの見方を中心に、敵を効率よく撃破する戦術を徹底解説していくぞ。さらに使用可能な4種類の武器の効果や使い方についても紹介しているので、しっかりチェックしておこう。

モニター内のゲージの点滅を見逃すな!!

メインモニターの右上から左と下に延びるゲージに注目！　これは本来、上下、左右に動いたときにその度合いを示すゲージだが、それ以外になんと敵の攻撃を知らせるレーダーの役割もはたしているのだ。戦闘時、敵が攻撃する瞬間にこのゲージが点滅！　一瞬遅れて弾丸などが飛んでくる感じになっている。そのためゲージが点滅してから防御、あるいは回避行動をとれば、ほとんど避けられるのだ。このことは超重要なので絶対に覚えておこう。

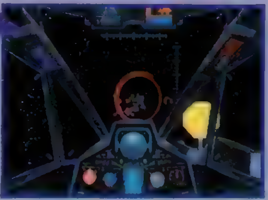


シールドで防御



避け方としていちばん確実なのがシールドで防御する方法だ。敵に囲まれ、ゲージがバリバリ点滅したらシールドを構えてひたすら防御しよう。ただし、シールドは消耗品だということも忘れずに！

水平移動で回避



シールドが破壊されてしまったときや、どーしてもシールドを温存したいというときは、前ページで紹介した水平移動を使って避けよう。この方法なら完全にノーダメージだが、操作が遅いと直撃をくらうので注意。

H メインモニター
攻撃はしっかり敵をロックオンしてから

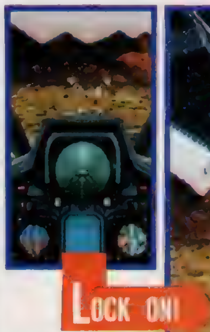
メインモニターには照準や移動ゲージがある。照準は方向キーで自由に動かすことができるぞ。敵を攻撃するときは映し出されている敵に照準を合わせ、攻撃ボタンを押すのだ。ただし敵はつねに動き回っているので、モニター内からすぐに逃げられてしまう。こうなると敵を追い、向きを変えなければならないので、攻撃するヒマがない。そこで登場するのが、下に紹介するロックオンシステムだ！

[照準の固定も可能!!]

ゲームスタート時、照準は自由に動かせるフリーの状態になっているが、戦闘中にセレクトボタンを押すと照準の色が赤く変わり、中央に固定されるのだ。こうしておくと方向キーを入れるのと同時にガンダムの向きが変わるぞ（固定してないと、照準がモニターの隅まで動いてからガンダムの向きが変わる）。より操作しやすくなるので照準は固定してプレイするのがオススメだ。

[ロックオンの方法と注意点]

ロックオンシステムとは敵をロックオンすれば、その敵が多少移動しても、メインモニターに捕捉し続けるというもの。これを活用すれば向きを変える手間がはぶけるので、しっかり狙いをつけて攻撃することができるぞ。だが、敵をロックオンするには2つの条件を満たしていないとダメ。ひとつは敵が正面にいること。もうひとつは、その敵がレーダーに赤い点で表示されていることだ。方向キーでガンダムの向きを調節し、この2つの条件を満たしたらロックオン！



▲▶レーダーには敵が赤い点に！　そして正面にくるように自機を操作（操作法は前ページ参照）する。ボタンを押してロックオン！

注意点1 [ロックオン中は向きを変えられない!]

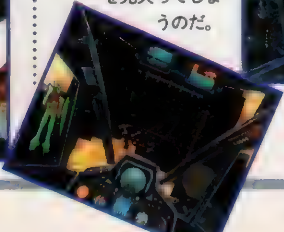
ロックオンしたらその1敵機をず〜っと捕捉し続けるため、上下左右に向きを変えられない。向きを変えたい場合は、もう一度ボタンを押してロックオンを解除しよう。

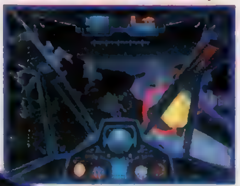
▶敵がジャンプしても、バッチリ捕捉し続けるのだ

注意点2 [ダメージを受けるとロックオンは解除される!!]

ロックオン中に攻撃されたり、敵がレーダーの範囲よりも外に逃げたりするとロックオンは強制的に解除。敵を見失ってしまうのだ。

▼敵が正面から背後に高速で移動！　もう追跡不可能



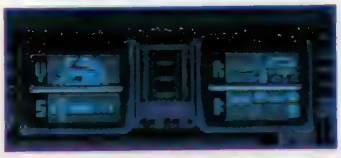


◀ダメージを受けると強制解除される。またロックオンし直そう

ウェポンインジケーター&武器エネルギーゲージ

I それぞれの武器の特長を覚えて使い分けよう

使用可能な武器はビームライフル、ビームサーベル、ハイパーバズーカ、バルカン砲の4種類。それぞれ長所と短所があるため、敵との距離に応じて使い分けるのがポイントだ。使用中の武器は、画面上のウェポンインジケーターで確認できるぞ。



▲画面中央の上部にあるウェポンインジケーター。これを見れば現在使用中の武器がわかるのだ

[武器チェンジを"オート"にすることもできる]

武器チェンジをオートにすれば、敵との距離によって自動的に武器が切り替わる。こうすると武器を替える操作がいらなくなるので超ラクチン！　まあ初心者向けってところかな。ただ全自動のため、自分が思っている武器とは別の武器を使うこともあるぞ。操作になれてきたらマニュアルにし、自分で武器を切り替えて戦っていこう。

▲戦闘中にスタートボタンでポーズをかければ、武器チェンジのモードを変更することができる

ビームサーベル

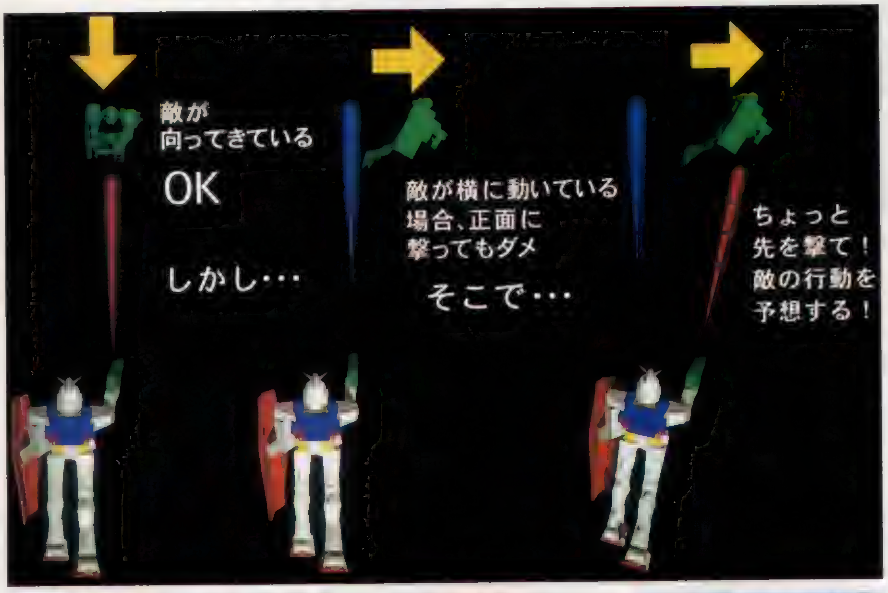
[威力は最高！]

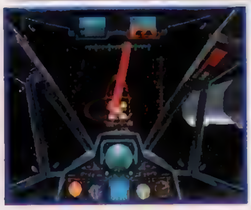
ビームサーベル（以下サーベル）もライフルと同様にすべての戦場で使える武器。接近戦用での使用回数は無限だ。威力はライフルの約3倍で、いちばんの破壊力を誇る。接近戦ではサーベルを活用し、効率よくダメージをあたえるベシ！

ハイパーバズーカ

[威力、使いやすさはバツグンだが…]

ハイパーバズーカ（以下バズーカ）は水中戦のみ使用不可！　中～長距離戦用で弾数は1ステージで5発のみ。威力はライフルの約2倍あり、弾頭が炸裂するという特徴を持つ。





◀上のイラストでも紹介したように、バズーカの弾頭は敵の近くで四方に炸裂する。このおかげで正確に狙いをつけなくても当たるのだ。動きの早い敵はこれで攻撃しよう

ビームライフル

[使用頻度の高さはNo.1!]

ビームライフル（以下ライフル）は宇宙、地上、水中と、すべての戦場で使うことができる武器だ。おもに中、長距離戦用で弾数は、ライフルエネルギーを使って16発連続で撃てる。16発撃ちきると一時的に撃てなくなるが、一定時間すると自動的に16発分のエネルギーが回復する。4種類の武器の中ではいちばん使用頻度が高い武器なので、その代表的な使い方を上のイラストで紹介したぞ。

●ライフルエネルギー

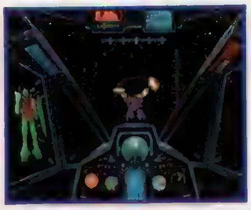
1発撃つと1めもり減少。16発分撃ちきると一定時間撃てなくなる。使用中はつねにゲージをチェックし、撃ちきったら防御しよう。

●バズーカ弾頭数

1ステージに5発しか撃つことができない。対ボスMS戦で使いたいので、それまではめもりを減らさないように！

バルカン砲

[使う機会はほとんどない！]



バルカン砲はバズーカ同様、水中戦では使えない。接近、中距離戦用の武器で弾数は無制限だ。1発の威力はライフルの1／5と最弱。接近戦ではサーベルが強力なので、これを使う機会はめったにないかもしれない。

実戦編

ガンダムの性能を最大限に引き出し、すべての敵を撃破するのだ!!

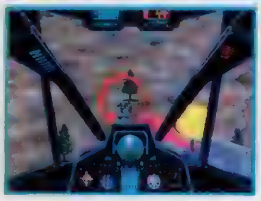
移動法、攻撃法はバッチリかな？　それじゃいよいよ強敵が待ち受ける戦場に繰り出すぜ。今回は全11のステージのうち、10の戦場を一気に突破！　ポイントをガシガシ盛り込んでいくので、しっかりついてきてほしい。

〈基本的なゲームの流れ〉

オープニングビジュアル → ステージスタート → 【戦闘：ザコMS撃破 → ボスMS撃破】 → クリアビジュアル → 点数計算 → オープニングビジュアル →

戦闘の前後には、必ずビジュアルシーンが流れるぞ。

点数計算では、クリアボーナスや撃破した敵MSの数が点数として加算されるのだ。



▲ジャンプ中の攻撃も可能！　撃破すると爆発シーンのCGビジュアルが流れるのだ。これも見応えバッチリで超ド迫力なのだ。

クリアビジュアルはスッゴイのだ!!

ジオン軍が連邦軍よりも先に開発し、その主力となった量産型のMS（モビルスーツ）。マシンガン、バズーカ、ヒートホークなどの武器を使って攻撃してくるぞ。動きが遅いので練習相手にピッタリだ。

MS-06F 【ザクII】

TARGET

動力パイプは引きちぎれません

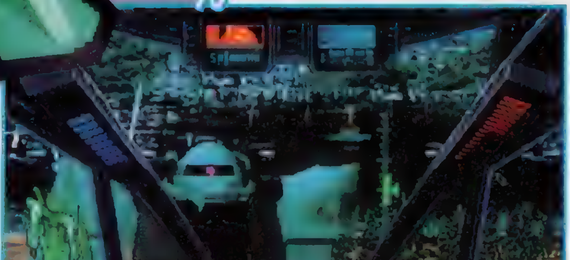
2機のザクIIを相手にサイド7内で戦うステージ。ザクIIはかなりチョロチョロ動き回るが、しっかりロックオンしてライフルで攻撃すれば意外とあっさり倒せてしまう。ただ、それじゃ練習にならないので、ジャンプ攻撃やシールドによる防御、水平移動など、できるだけいろんな操作を試してみるべし！　クリアするのはそれからでも遅くはない。

超カンタンないわゆる練習ステージ！できるだけいろんなアクションを試そう

STAGE 1　レベル D

ザコMS	MS-06F ザクII×2機
ボスMS	ナシ
特殊MS	ナシ

始動



▶いろんな操作を試そうとは言っても、TVみたいに動力パイプを引きちぎったりはできないぞ。このステージではバズーカは使えないので、ライフルを使って倒せ！

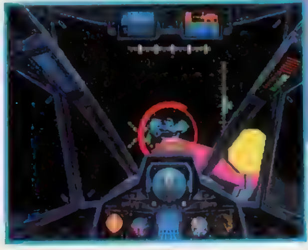
STAGE 2 レベル B

ザコMS…MS−06F ザクII×2機
ボスMS…MS-06S シャア専用ザク
特殊MS…ナシ

宿敵

大気圏内での長期戦は不利! 手早くザクを叩き、シャアを引きずり出せ

このステージには制限時間（メインモニター下に表示される）が設定されていて、時間経過にともない大気圏に突入していくぞ。大気圏内では動きが鈍くなるので、突入前に速攻でザクIIを倒してしまおう。2機とも倒すとシャア専用ザクが出現するのだ。だが、ザクIIとの戦いが長引くと、この2機を倒さなくてもシャアが出現するので十分注意！



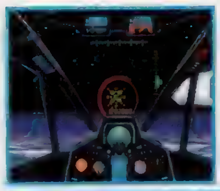
▲2機のザクIIに手こずっているとシャアが出現！ 3対1の戦いになり超ピンチ。

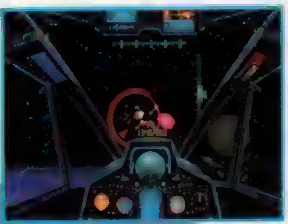
TARGET

MS-06S
【ザク】シャア専用

〝赤い彗星〟の異名をもつジオン軍の士官、シャア・アズナブルが搭乗するMS。色や隊長機の象徴である頭の飾り、量産型のザクIIの3倍の性能というからオドロキ！ この異常な強さはマシンとパイロットのウデなのだ。

TARGET接近!! 動きの速さに混乱したら負け!



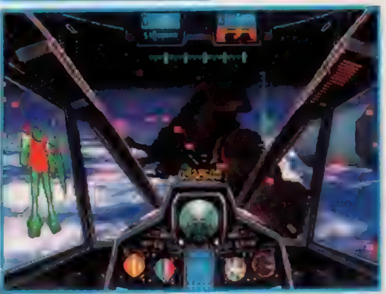


▼ロックオンして照準をしっかり合わせてから攻撃しても、簡単に避けられてしまうぞ。ここは捨て身の戦法しかない！

バズーカを使え

◀バズーカは直撃させなくても爆風に巻き込めばOKなのだ。

▼肩のスパイクでのタックル！ 動きが早く、避けにくいので注意だ。



まさに赤い彗星！ 上下左右にビュンビュン飛び回るぞ。ロックオンしても一瞬で逃げられることが多いが、しつこく追いまくれ。ロックオンできたらシャアの攻撃を待つ。シャアは攻撃時に動きを止めるので、そこを狙ってバズーカで攻撃だ。ちなみにこのステージはシャアを倒さなくてもクリアできるぞ。

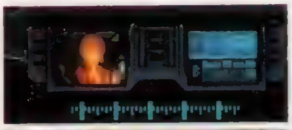
TIME OVER
●シャアはコムサイで撤退!

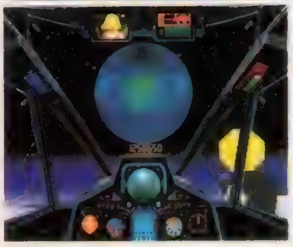
▲残り時間が少なくなると警告メッセージが出る。

▶さらに時間がたつと隔壁が閉まりステージクリアだ。

▶シャアは一定時間後コムサイに退却するため、このステージは逃げ回っていればクリアすることができるぞ。

ウェポンインジケーターに顔が…





◀ウェポンインジケーターの左側に顔が表示される。後半戦はフラウ・ボウの顔になるぞ。

◀前半戦はセイラの顔が表示される。声もそのままだから、盛り上がること間違いナシ！

セイラ フラウからの緊急通信が入る!!

ザコMSをすべて撃破するか、一定時間経過すると〝ボスMSが接近！〟というような緊急通信が入る。そしてウェポンインジケーターに、なんとセイラさんの顔が表示されるのだ。ちなみに声もそのままだぞ。さらに後半戦はフラウ・ボウにチェンジするのだ。これはかなりイカス演出！ ファンなら思わず返事をしちゃうかも…。

STAGE 3 レベル C

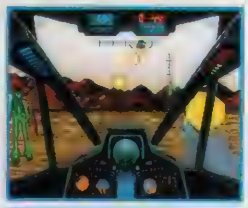
ザコMS…MS-06F ザクII 複数
ボスMS…MS-07B グフ
特殊MS…ナシ

脅威

初めての地上戦！ グフが出現するまでライフを温存できるかがポイントになる!!

このステージに出現するザクIIは、とにかくピョンピョン跳ね回るので、すっごく攻撃しにくい。おまけに一定時間後にグフが出現するまでは、いくらでもワラワラとわいてくるのだ。放っておくと囲まれてしまうので、遠く離れた位置にいるときにライフルで撃破しておこう。そして、さらにやっかいなのが上空を旋回する小型戦闘機のドップ。コイツは飛行スピードが速いため、まず撃墜することは不可能。しかもメインモニターからは見えにくい位置でバルカンを乱射してくるため、かなり避けにくいのだ。無視しているとそのまま飛んでいくので、攻撃されたらあきらめるしかなさそうだ。少なくともザクIIからは攻撃を受けないようにして、グフが出現するまでなんとか体力を温存しておこう。

▼上空からバルカンを撃ってくるドップ。この位置だと照準を合わせる間に逃げられてしまうのだ。



ドップも登場

▼ドップはジオン軍の地上部隊の主力戦闘機。飛行スピードが速いので、撃墜するのは不可能か!?

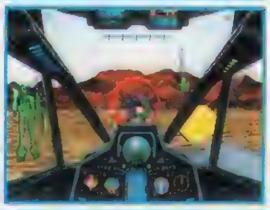
▼接近戦になるとムダなダメージをくらうことになる。できるだけ接近戦は避けまだ遠くにいるうちにライフルで撃破しよう。

▲ジャンプしたザクを攻撃すると、そのまま墜落するぞ。このシーンは笑えるので一度ためしてみてね。

TARGET接近!! 先読み撃ちで攻撃するベシ！

グフは動きが遅く、比較的ロックオンしやすいぞ。ロックオンしたら照準を合わせてライフルで攻撃！　でもヤツはつねに走り回っているので、照準をしっかり合わせちゃうと逆に当たらないぞ。照準はグフの機体には合わせず、ちょっとだけ右、あるいは左に合わせること。こうして撃てば、グフは自分からライフルに当たりにきてくれる。これが先読み撃ちだ！

◀グフは左手のマシンガンを撃ったあと体当たりを仕掛けてくる。防御を解いてしまわないように！



◀これが先読み撃ち！　機体を狙わず、移動方向を見て、少し前方を狙うのだ。当たるまで練習するベシ！

▲クリアビジュアルにあるパイロットのセリフはあくまでイメージ的なもの。ゲーム内では語られないのであしからず！

TARGET MS-07B【グフ】

ジオン軍の士官、ランバ・ラルが搭乗するMS。左手にマシンガン、右手には強力な電磁ムチ、ヒートロッドが内蔵されていて、接近戦を得意としている。移動スピードはあまり速くはない。

敵を数多く倒してパワーアップ！

ひとつのステージをクリアすると、得点計算のときに撃破したMSの総数が発表される。この総数がある一定の数になったとき、ガンダムは火力や装甲、移動スピードなどがパワーアップするのだ。ステージ3のような、出現MSの数が決まっていない戦場では撃破数を一気に増やすことができるぞ。バシバシ撃破してガンダムをパワーアップさせよう。

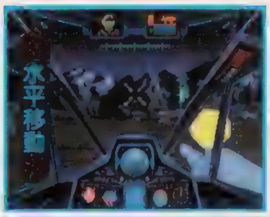
▲ガンダムがパワーアップしたぞ。ライフルの威力もアップするので、戦いがグ～ンと楽になるのだ。これで少しは楽にザクIIを撃破できるぞ。

STAGE 4 レベル A

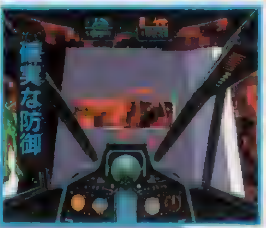
ザコMS…ナシ
ボスMS…MS－09　ドム　3機
特殊MS…ナシ

迫撃

最初の"カベ"となるステージだ!! バズーカを活用して激戦を乗り切れ



▶方向キー＋R1ボタンで水平移動。これを使えば無傷で避けられる。



▶シールドはボタンを押している間、ず〜っと構えていられるぞ。

▼バズーカが見事にヒット！　これでライフルを2発当てたことになるぞ。弾頭は5発しかないけど、ここでは惜しみなく使っていこう。

おそらく最初の難関となるステージがここだろう。なにせ出現する3機のドムは、すべてボス扱いで高性能！　しかもこの3機は絶妙なコンビネーションで攻撃してくるのだ。この激闘を乗り切るには、確実に敵の攻撃を防御できるかがポイントになる。モニター内のゲージに注目し、いつでも回避できるように心掛けておこう。攻撃にはやはりバズーカが有効。ドムが避けようとしても爆風がヒットするので便利だぞ。バズーカの弾頭がなくなったら、すぐにライフルに切り替えること。ライフルを使う場合は、ホバリングで走り回るドムの動きに注意し、グフとの戦闘で紹介した攻撃テクニック"先読み撃ち"を使って攻撃していこう。

TARGET

MS-09【ドム】

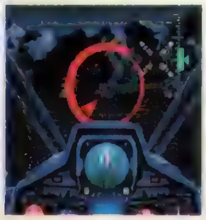
ぶ厚い装甲、強力な火器、ホバリングによる高速移動と、3拍子そろったMS。特にマッシュ、オルテガ、ガイアの搭乗する3機のドムは"黒い三連星"と呼ばれ恐れられていた。

最強の攻撃 ジェットストリームアタックを破るには…

ジェットストリームアタックとは3機のドムが縦一列にならび、いろんなパターンで攻撃してくるという必殺戦法だ。これにひっかかると確実にダメージを受けてしまうぞ。この戦法を打ち破るには、下の3つの点に注意しなければならない。

ドムが集まり始めたら要注意！

1カ所に集まると、そこから縦一列にならんで攻撃を仕掛けてくるのだ。この場合はライフルを乱射して、ドムが集合する前に阻止するのだ。

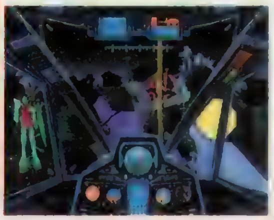


画面がフラッシュしたら防御！

ドムは左胸の特殊な装置から強烈な光を照射することがある。これは目くらましで、その直後に一斉にバズーカを撃ってくるぞ。画面がフラッシュしたら、シールドを構えドムの攻撃に備えよう。

接近戦は絶対に避ける！

3機が縦一列にならんで突進してきたら、ヒートサーベルを使って接近戦を挑んでくる。サーベルの一撃は大ダメージなので、できるだけ接近戦は避け、遠くからバズーカ、ライフルで攻撃すること。



STAGE 5 レベル B

ザコMS…MSM−03 ゴッグ 複数
ボスMS…MAM−07 グラブロ
特殊MS…ナシ

苦闘

最初で最後の水中戦! ライフルのエネルギーに注意しながら戦うべし!

▲バズーカが使えないのでライフルだけが頼り。エネルギーの残量にはつねに気を配れ!

▲ライフルは一発もムダにはできない。乱射は避け、確実に照準を合わせて攻撃しよう。

戦場が水中になるのは、このステージ5だけ。ここでは動きが遅くなるうえ、バズーカとバルカン砲が使えない! さらに水中ということで、敵の位置を表すレーダーの点の色も、青色(水面スレスレの上方)だったり赤色(水中深くの下方)だったり、とにかくバラバラなのだ。ここでの攻撃にはライフルを9、サーベルを1の割合で使用。レーダーを見ながら敵が赤い点(同じ高さ)になるように操作して戦っていこう。

MSM-03【ゴッグ】

水陸両用のMS。腹部の魚雷と手のツメで攻撃してくるぞ。陸上よりも水中での動きに優れており、移動スピードもかなり速い!

TARGET MAM-07【グラブロ】

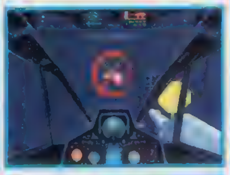
おもに人型で汎用性が重視されるMSに対し、MAは環境や目的に合わせて専用型として開発されている。グラブロは水中専用のMAで水中戦を得意としているぞ。素早い動きには要注意だ。

TARGET接近!! 敵を確実にロックできるかがポイント!

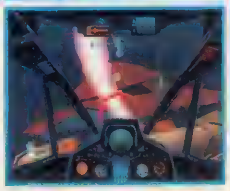
水中での機動性能はグラブロの方が上。浮上と潜航を素早く繰り返し、バシバシ魚雷を撃ってくるぞ。グラブロとの高さを合わせないと攻撃できないので、ここでは水平移動を応用し、方向キーを上か下+R1を押す。この操作をすれば、グラブロと同じ高さに垂直移動できるため、ロックオンも可能! あとはライフルで攻撃するだけだ。だがグラブロは逃げ足が(足はないか…)速い。逃げられたらしつこく追いまくれ。

▲グラブロはロックオンされると急速潜航し、下に回り込む。高さを合わせるため、こちらも下に潜ろう。

▼高さを合わせたらロックオンしてライフルで攻撃だ。機体が大きいので当たりやすいと思いきや、けっこうこれが当たらない。照準はしっかり合わせろ。



▶こちらから接近し、サーベルで斬るのも作戦のひとつ。ライフに余裕があったらの話だけどね。



機動戦士ガンダム

STAGE 6 レベル B

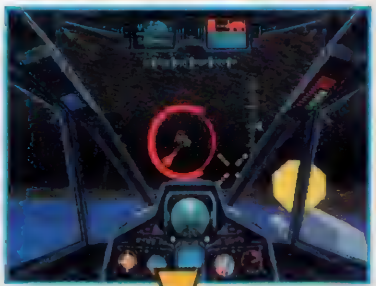
ザコMS…MSM-04 アッガイ 複数
ボスMS…MSM-07S シャア専用ズゴック
特殊MS…ナシ

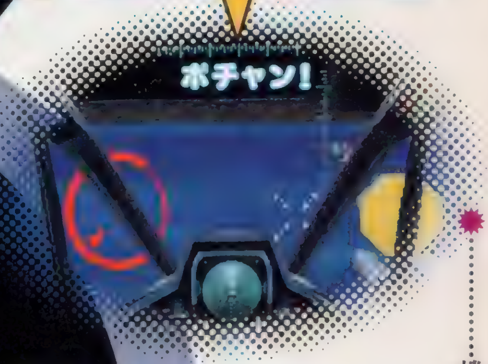
強襲

シャア再び…! 水中に逃げ込む敵は深追いするな

ここは洞窟になっているが、ほとんど地上と同じ感覚で戦える。ただ、洞窟内には地下水脈が走っていて、いたるところに地底湖があるぞ。敵の水陸両用MSはそれを利用し、水中と陸上を自由に行き来しながら攻撃してくるのだ。こちらは敵が陸上に出現しているときじゃないと攻撃することができない! 水中に潜った敵はあきらめ、陸上の敵を確実に撃破していこう。

▼ロックオンして攻撃しようとすると、地底湖の中に逃げ込んでしまう。こうなる前に撃破するのだ。





TARGET

シャア専用
MSM-07S 【ズゴック】

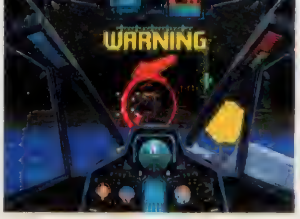
陸上での戦闘を主体に開発されている水陸両用のMS。手のビーム砲と、さらにあのツメを使っての突き刺し攻撃で戦いを挑んでくるぞ。パイロットは、赤くペイントされた機体が目印のシャアだ。

MSM-04 【アッガイ】

水中ではもちろん陸上でも優れた機動力を発揮できる水陸両用のMS。歩行スピードが速く、接近戦では右手のバルカンを乱射してくるぞ。

移動範囲の限界点に注意!

各ステージには移動範囲の限界点が設定されている。これに近づくと“警告!”の表示が画面に出るぞ。これを無視してさらに前進すると、なんとガンダムは爆発し、ゲームオーバーになってしまうのだ。警告されたらすみやかに矢印の示すの方向に移動しよう。



◀このステージでは警告が出やすい。すみやかに矢印の方向へ…。

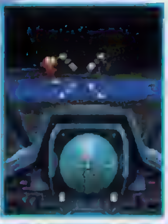
TARGET 接近!!

地上に現れた時に攻撃だ!

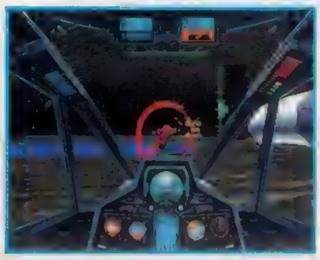
シャア専用ズゴックも水中と陸上を行き来しながら手のビーム砲で攻撃してくるぞ。こちらの攻撃パターンとしては、シャアが水中に潜ったときはレーダーに注目! ひたすら陸上に上がってくるのを待つ。そしてレーダーに反応があったら急いでその方向に前進してロックオン! その後、バズーカで攻撃だ。

レーダーをチェック!

▶逃げられたらレーダーに注目! 出現をじっと待て。



▼出現したらダッシュで接近し、バズーカで攻撃しよう。



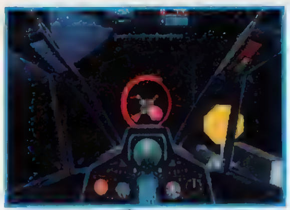
▼ある程度ダメージをあたえるとシャアは完全に逃亡し、ステージクリアになるぞ。

STAGE 7 レベル C

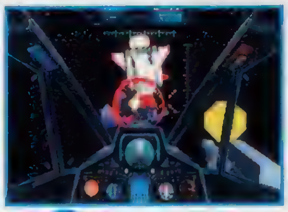
ザコMS…MS-R09 リック・ドム
ボスMS…MA-05 ビグロ
特殊MS…FFX-7B コア・ブースター

追撃

ラストまで5連続宇宙空間バトルの始まり！敵の位置をしっかり把握し撃破していこう！



▶ライフルを使って、どんどん敵を撃破していこう。



◀コア・ブースターはかなり大胆に飛び回るぞ。

おら～！どけ～！

ステージ2とは違い、ここから先の4つのステージはバリバリの宇宙空間。戦い方も、いかに素早く敵を探して攻撃できるかがポイントになるぞ。最初に戦うことになるリック・ドムも、出現位置や方向はすべてバラバラ。レーダーを見ながら行動して、確実にライフルで撃破していこう。また、このステージから特殊MSとしてコア・ブースターが登場！　ガンダムを援護しながらバシバシ敵に攻撃を仕掛けてくれるぞ。

MS-R09【リック・ドム】

地上戦用のドムに改良を加え、宇宙戦用としたのがリック・ドムだ。武器はドムと同じでジャイアントバズーカとヒートソードだ。

FFX-7B【コア・ブースター】

コアファイターに補助加速装置をつけてパワーアップした機体。ステージ7、9、10、11に登場しガンダムを援護してくれるぞ。パイロットはセイラさんかな!?

TARGET

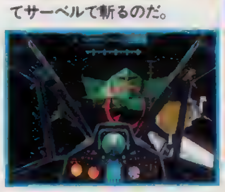
MA-05【ビグロ】

ジオン軍のパイロット、トクワン少尉が搭乗するモビルアーマー。超高速での移動が可能でこのスピードを利用し、一撃離脱の戦法を得意としている。武器はクチ（？）の部分に格納されたビーム砲と巨大なツメだ。

TARGET接近!! ビームサーベルを活用できるかがポイント！

とにかくスピードが速く、体当たりやクチの部分に内蔵されたビーム砲で一撃離脱の戦法をとってくるぞ。攻撃法としては、ビグロが遠くから突撃してきたときにはバズーカ、ライフルを使う。さらに接近してきたら体当たりされる前にサーベルで斬る！　この戦法でバッチリ撃破できるのだ。

▶ビグロが接近するまではバズーカ、ライフルで攻撃。1発もはずさないように正確に狙おう。



▼接近してきたら、クチから発射されるビームに注意！　そしてサーベルで斬るのだ。

斬れ!!

モビルアーマー撃破！

トクワン少尉のビグロ
識別信号消滅…！

STAGE 8 レベル B

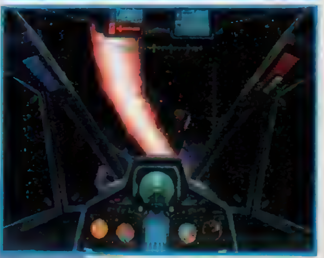
ザコMS…MS-06F ザクII 複数
…MS-R09 リック・ドム
ボスMS…MA-08 ビグザム
特殊MS…RB-79 ボール

恐怖

超巨大MAの悪夢！ ライフを温存して手堅く立ち向かえ

ここまでくるとガンダムの火力や装甲は、かなりアップしているぞ。その証拠に、ザクIIならライフルの一撃で倒せるのだ。ただし油断は禁物！ ここに出現するザクIIはバズーカを装備している。これをくらうとイタイので、容赦なく倒してしまおう。また、このステージには特殊MSとしてボールが登場するぞ。かなりカワイイので、逆に援護してあげよう。

◀ここまで来てやっと一撃でザクIIが倒せるようになる！ これはかなりカイカンだぞ。も～やみつき！


◀フラフラと飛行しているリック・ドムにはサーベルだ。バズーカはビグ・ザム戦に備えて温存。

TARGET

MA-08【ビグ・ザム】

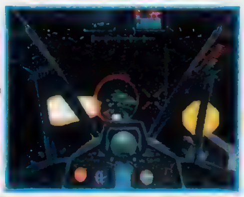
ジオン軍のドズル・ザビ中将と、その部下が搭乗する超巨大MA。クチ(？)とその横にならぶビーム砲を乱射しながら向かってくるぞ。動きが鈍いのが弱点だ。

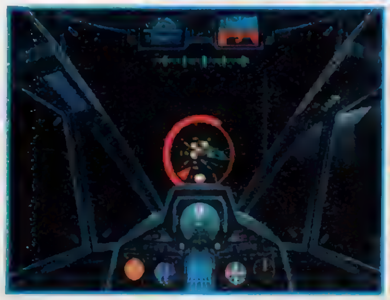
RB-79【ボール】

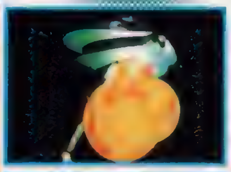
連邦軍の量産型MS。ムダな部分はいっさいはぶき、操作系統も簡単になっているなど、最初から量産目的で開発されている。武器は主砲のみだ。

TARGET接近!! バズーカ、ライフルを使って遠く離れたところから攻撃だ！

かなり耐久力があるので、バズーカは絶対に必要！ ザコMSとの戦いでは使っちゃダメだぞ。ビグ・ザムの弱点は動きが鈍いこと。攻撃と攻撃のあいだにスキができるので、そこを狙い、すべてのバズーカ弾を叩き込め！


▶シールドが壊されるとまず勝てない！ できるだけ水平移動で避けろ。


▼攻撃にはバズーカを使うこと。確実に当てたいので、狙いはしっかり！



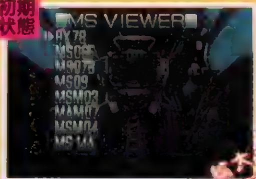
壮絶な爆発シーン

ビグ・ザム／ドズル中将の最後は超壮絶!!

MSデータファイルの登録MSが増える!

オプションモードにあるMSのデータファイルには、最初から8機のMSが登録されている。だがステージを進めると、それまで未登録だったMSが、どんどん追加されていくのだ。これを見れば、MSの身長や体重、使用武器などのデータがバッチリ確認できるぞ。

初期状態



STAGE 9 レベル B

ザコMS…MS-R09 リック・ドム 複数
ボスMS…MS-15 ギャン
特殊MS…FFX-7B コア・ブースター

謀略

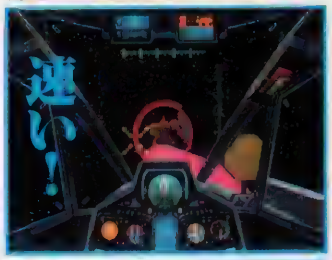
マ・クベの罠！ 視界の悪い暗礁空域ではレーダーを頼りに戦うしかない！

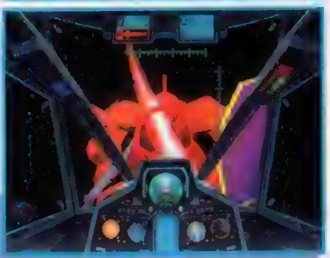
いよいよラストまでは3ステージを残すのみ！ ここからは強敵たちが続々出現し、激闘の連続だぞ。まずは暗礁空域、テキサスゾーンでの戦いだ。ここには隕石が数多く浮遊していて、視界が完全に遮られてしまう。メインモニターで敵を見るのは不可能なので、レーダーを頼りに探していこう。ザコMSのリック・ドムは隕石の影からバンバン攻撃してくるぞ。ぼんやりしているとライフを減らされてしまうので、レーダーからは目を離さないように。レーダーに敵を捕捉したらロックオン後、ライフルで攻撃だ！

ステージ10にはザコMSは登場しない！ いきなりシャア専用ゲルググとのバトルになるぞ。シャアは、ギャンと同じく射撃→突進してサーベルのパターンで攻撃してくる。ただ違うところは、ギャンの時と同様にシールドとサーベルをかまえて突進してくるのを待っていると、攻撃パターンを変えられてしまうとこだ。ここはシールドを使わずシャアの射撃は水平移動で避ける。そうすると突進してくるので、そこを狙ってサーベルで攻撃するのだ。攻撃のチャンスを逃すな！

うぉ～！ 避けまくり!!

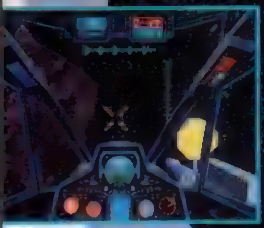
▼バズーカの爆風やライフルを使っての"先読み撃ち"さえも避けられてしまう！





▲ここはサーベルに賭けるしかない！ シャアが接近してきたときのチャンスを逃すな。

▼隕石が邪魔で、モニターからは敵が見えない！



MS-15 【ギャン】

マ・クベ大佐が搭乗するMS。手に持ったヒート剣と盾に内蔵されているミサイルを使い、絶妙なコンビネーションで攻撃を仕掛けてくるのだ。

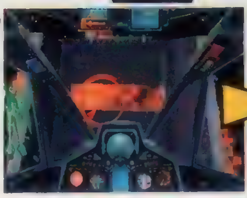
MS-14S 【ゲルググ】

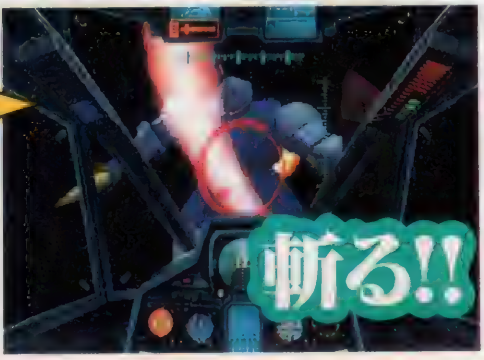
ジオン軍のMSでは、最初にビームライフルが標準装備された機体だ。シャアはこのライフルとなぎなたを巧みに使い分けて攻撃してくるぞ。

TARGET

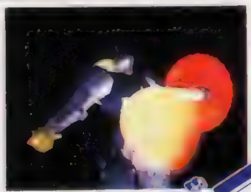
TARGET接近!! "防御→サーベル"のパターンでOK！

ギャンの行動パターンは、盾から針ミサイル→急接近してきてビーム剣で斬る！ という簡単なものだ。攻撃するときは、まずサーベルを装備し、シールドをかまえて待つ。そして針ミサイルを防御したら、突進してくるところをサーベルで斬るのだ。





▲▶サーベルを装備し、シールドをかまえて待機。針ミサイルを防御したらシールドをはずし、突進してきたところを斬る！



ドーン!!

策士、策におぼれる…
マ・クベ撃破！

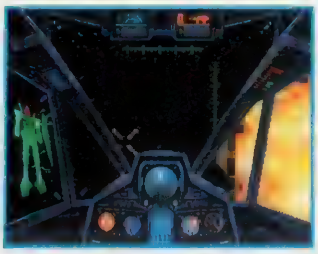
STAGE10 レベル A

ザコMS…ナシ
ボスMS…MS-14S シャア専用ゲルググ
…MAN-08 エルメス
特殊MS…FFX-7B コア・ブースター

覚醒

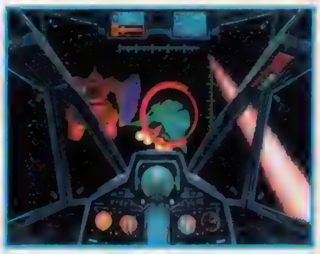
最強の2機がついに出現! 手堅く攻めないと勝利はない

ゲルググが超やっかい!

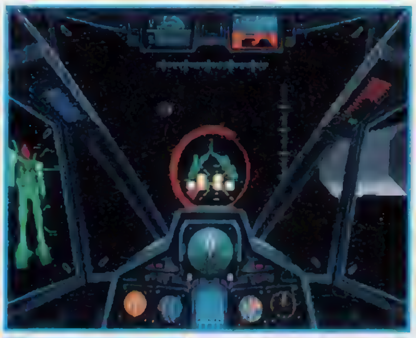


▼ダメージをあたえてシャアを撤退させないと、2対1で戦うことになりピンチだ。

どっから撃ってくるんだ〜!?



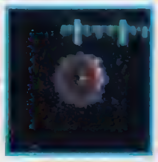
▼どこから撃ってくるのかまったく分からないぞ。移動するときはシールドをかまえよう

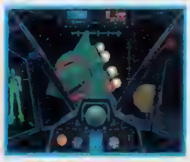


▲ロックオンしたらバズーカ弾を撃ち込む! 機体がデカいぶん当たりやすいのだ。

ビットも要注意

▶ビットはすごく小さいうえ、動きが素早い。撃墜するのはほとんど不可能なので耐えるしかなさそうだ。





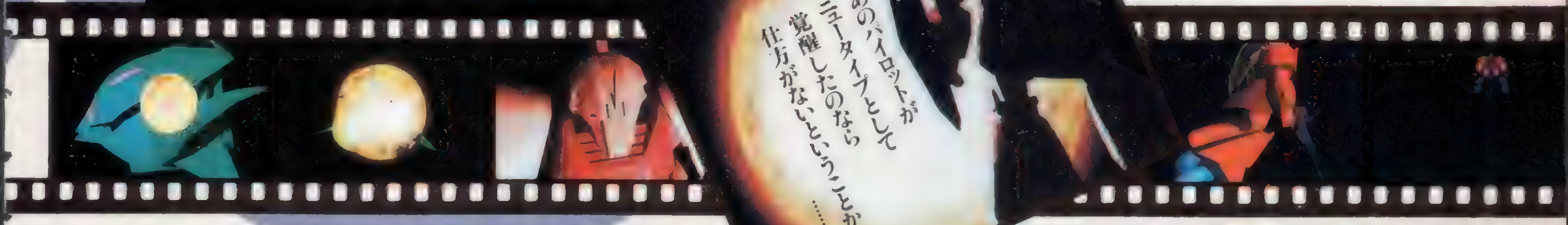
◀戦いが長引くと、ビットからの攻撃でダメージが蓄積していく。一気に勝負をかけよう。

MAN-08【エルメス】

ララア・スンが搭乗するニュータイプ専用のMA。サイコミュで操る小型の攻撃メカ、ビットと機体に装備されたメガ粒子砲が武器だ。エルメスを撃破すると、悲しい音楽が流れステージクリアとなる…。

TARGET接近!! 勝負はゲルググを撤退させてから!

シャアは一定のダメージをあたえるとエルメスを呼び寄せる。その後、さらにダメージをあたえると退却していくので、まずはシャアを先に攻撃しよう。シャアが退却すれば、エルメスと1対1で戦うことになるぞ。エルメスは意外と動きが遅いので、ロックオンしてからバズーカで攻撃すれば、かなり楽に倒せるハズ。だがエルメスもビットとメガ粒子砲でガンガン攻撃してくるので最後まで油断するな!



エルメスの最後!……………………………………………それを見届けるゲルググ

あの!名場面がCGでよみがえる!!

そして戦いはファイナルステージへ…

ステージ11「脱出」は宇宙要塞ア・バオア・クーでの最終決戦だ! ここにはラストを締めくくるにふさわしい涙モノのCGビジュアルと、超オドロキの演出が用意されているぞ。もちろんボスMSは、シャアが搭乗するジオングだ。はたして戦いの結末やいかに…!

乞う御期待!!

Jumping Flash!

アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

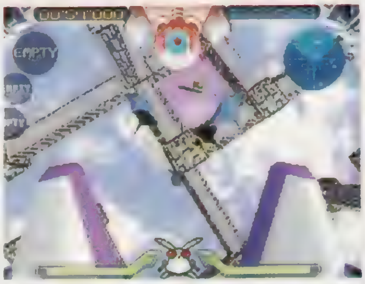
●ジャンル／3Dアクション●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

発売されてから、「ジャンピングフラッシュ！」とムームー星人のファンは日を追うごとに増えている。本当にいいゲームって、口コミで人気が高まる傾向があるけれど、このソフトはその好例かも知れない。まだこのゲームをプレイしていない人がいるなら、すぐに「買いなさい！」と申し上げましょう。プレイを通して感じる"引力"の存在を体験していないなんて、PSユーザーとして遅れてるぞ～、ホント　（JOH）

"落ちる恐怖"テンコモリの後半ステージを大攻略

ジャンプで急上昇する快感、そして落下への真の恐怖…こんなまったく新しいプレイ感覚がウケまくった『ジャンピングフラッシュ！』。その大人気ぶりに応え、今月は後半戦を特製マップつきで攻略するぞ。クリアのための基本はモチロン、タイムアタックに燃える人へのオイシイ情報もバッチリお届けする。



▲後半ステージでは、落下ミスが死につながる場所が多いので、心臓に悪いのだ。

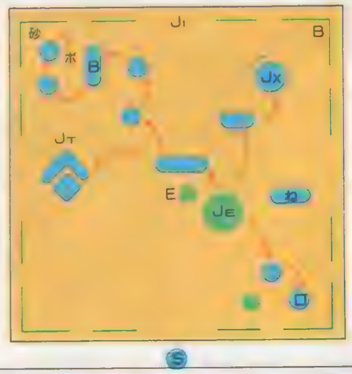
マップの読み方

このマップでは、フィールドの足場の様子やアイテムの配置などを分かりやすく解説しているので、攻略を練る時の参考にしよう。マップに表示されている"緑"は地上の建造物を表していて、"青"は空中の建造物を示している（6－1マップのみ独特の表示法を使っているぞ。詳しくは実際のマップで確認してね)。"赤の矢印"は行き方が分かりにくい場所への一番簡単な道順を解説しているので参考にしよう。"青の矢印"は、その足場が常時移動している足場であることを示している（上下に移動しているものは対象外)。マップ上の記号は、S→スタート地点、J_E・J_X・J_I・J_T→それぞれジェットポッド、E→ゴールのジャンプ台、＊→トランポリン、A→にんじんA、B→にんじんB、砂→砂時計、U→1UPアイテム、か→かちんこ時計、パ→パワーアップカプセル、ロ→ロケット花火、三→三尺玉、て→てっぽう、ね→ねずみ花火、ボ→ボーナスステージへの入口、となっている。

ワールド4　ステージ1　足元がスベりやすいから注意しよう

これがマップだ

このマップは地表がややスベりやすくなっているので、注意するように。それ以外は特に敵が強すぎることもないので、あまり困ることはないと思う。到達方法が分かりにくいポンイトが多いけれど、マップでルートを確認すれば大丈夫だよね。

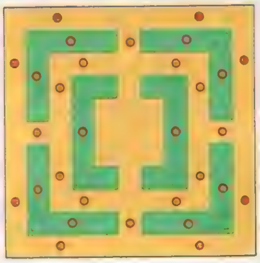


ボーナスステージ

このボーナスステージはマップの高低差があまりないので、比較的パーフェクトも狙いやすい。周囲をグルッとまわるように、破壊していこう。

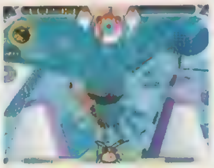
◀隠れた風船がないので、比較的狙いやすい。

風船の配置

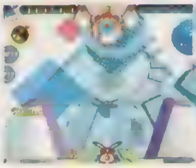


浮遊する塔への登り方

この塔は周囲に螺旋（らせん）階段が2段構えに設置された構造になっていて、塔の中腹に足場が設けてあるのがミソなのだ。ここでは階段をエッチラと登る方法もあるけれど、下段階段→中腹足場→上段階段と、ジャンプでつないで上を目指した方が手っ取り早く攻略できるぞ。階段はスベりやすいので注意！



◀下段の階段から、塔の中腹の足場へ。



▶それから、バックジャンプで上段の階段へ飛び乗ろう。

▲あとは塔の頂点を目指してジャンプすればOKだね。以上で紹介した方法が一番楽な登り方なのだ。

最短ルートを研究

E → X → I → T

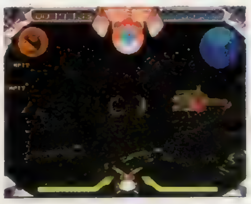
タイムアタックを目指す場合、ジェットポッド（それぞれにE～Tのマークがふってある）を取るベストな順序は、基本的に上記がポピュラー。このマップなら、色々なルートが考えられるけれどね。

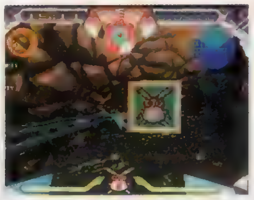
© 1995 Sony Compnter Entertainment Inc.

ワールド4 ステージ2 迷わないようにしっかりとマップをチェックしよう

ワールド2－2に続くダンジョン面だ。構造はより複雑になっているので、マップをよく見て攻略しよう。狭い通路では攻撃を避けにくいので、敵キャラは速攻で破壊するか、素早くやり過ごすようにしよう。

▼ここから先に進む方法はないので、別のルートを考えよう。





▲ダンジョン内には1UPアイテムも隠されているからね。

▲幻想的な海底シーンでは、その美しさとは裏腹の強敵がたくさん存在する。ダメージを食らわないように注意。

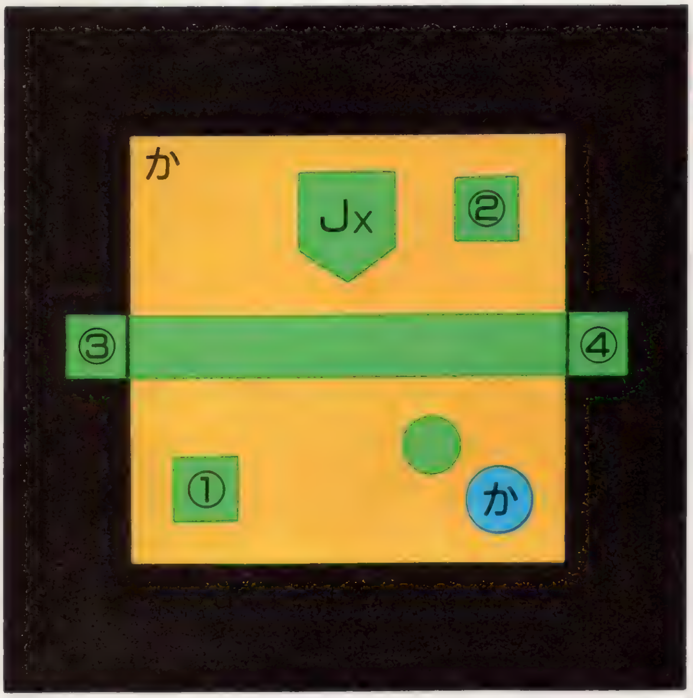
◀最後の部屋では、空中足場の下で敵キャラがお昼寝中。起こすと襲いかかってくるぞ。

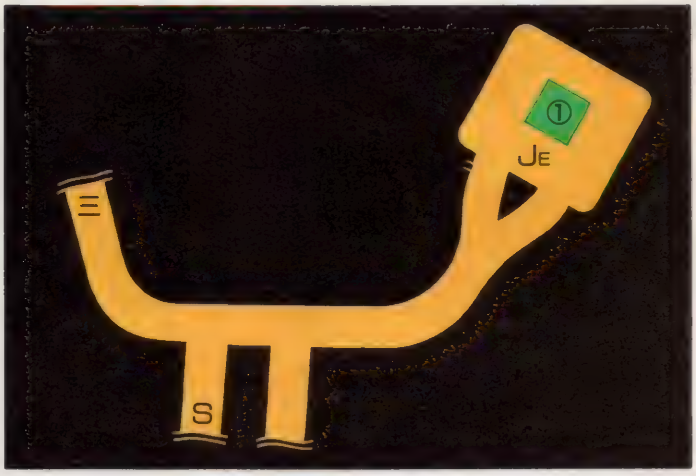
最短ルートを研究

E → X → I → T

このマップは一本道なので、タイムアタックに挑戦するベストのルートは決まっている。タイムを縮めるコツは、エレベーターへの入り方を工夫することだ。(振り向き時間のロスをなくすには……)

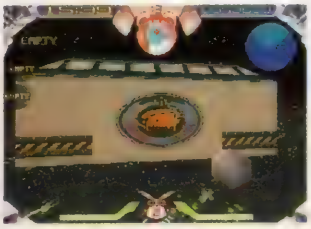
これがマップだ



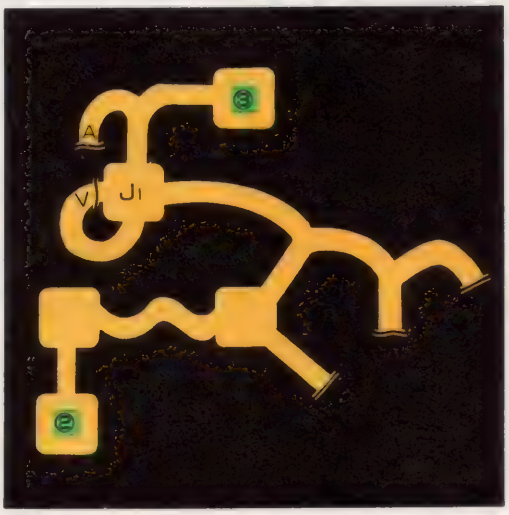


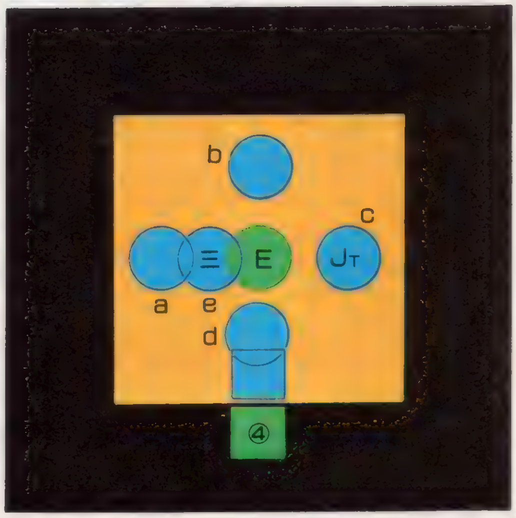
エレベーターの秘密

このステージならではの仕掛けに、ムームー星人印のエレベーターがある。これはロビットが接近すると扉が自動的に開閉して、乗り込むと勝手に作動するぞ。昇り降りの行き来は何回でも自由にできるので、覚えておこう。



◀エレベーターに接近すると自動的に扉が開くのだ。





ジャンピングフラッシュ!

ワールド5 ステージ1 ルートは色々あるので自分なりに工夫してみよう

ここも3段ジャンプでOK

最初のフロアから、"E"のジェットポッドがあるフロアへは、3段ジャンプでダイレクトに届くのだ。

◀3段ジャンプならこの距離でも届くぞ。

1UPアイテムを見逃すな

最初のフロアの（スタート地点から見て）左側の塔のてっぺんには１ＵＰアイテムが隠されている。塔の中腹に足が引っ掛かる場所があるので、それを利用すれば上まで簡単に到達できるぞ。１ＵＰは貴重なので、忘れずに回収しておこう。

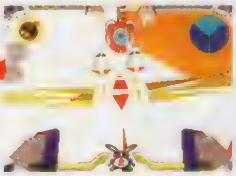
◀塔の周囲の別のアイテムに気をとられてこの１ＵＰに気付かない人が結構多い。

……ジャンピングフラッシュ！……

トンボを足場にする手も！

トンボを足場への中継ポイントに利用すると、驚くほどの近道を実現できる。ジェットポッド "I" のあるフロア右上から "T" のフロアへ、"T" の塔から出口のあるフロアへ、なんてルートもあるぞ。

▲こうやって見ると、絶対に届かない距離だけれど……。

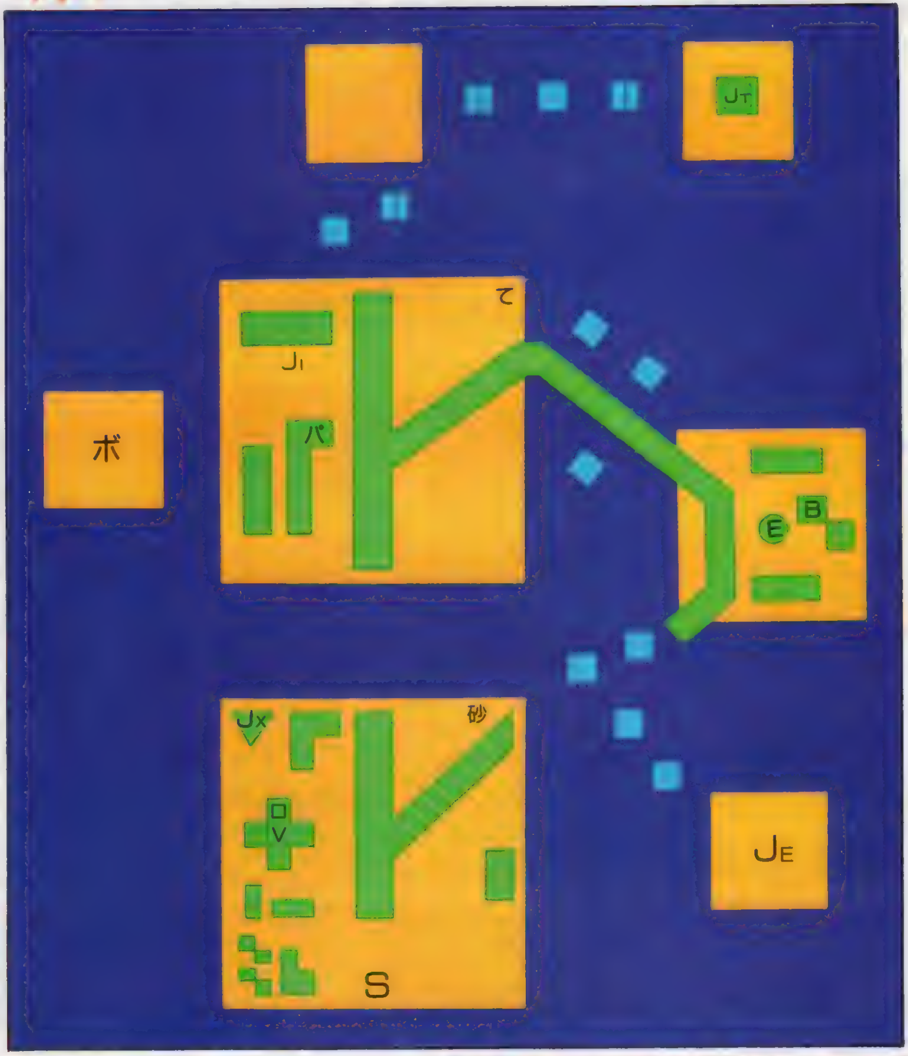


▼見事にトンボを経由できれば、渡れてしまうのだ。

これがマップだ

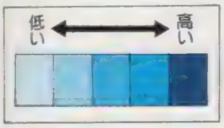
このステージはさまざまなルートが考えられるマップなので、安全なクリアを目指す時も、タイムアタックに燃える場合も、自分なりの道順を色々工夫してみよう。背の高いビルは進路の邪魔になることも多いけれど、ジャンプの足場に利用するとなかなか便利だ。

◀この敵はロビットを踏みつけてくるので要注意

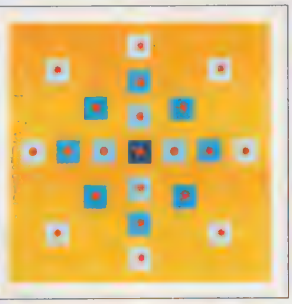


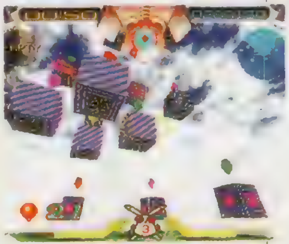
ボーナスステージ

ここの地形の高低差は高い位置のブロックほど濃い青で表示しているので参考にしてね。（下のイラスト参照）



風船の配置





▲下の段の風船から順に破壊して、徐々に登る方法がベスト。

最短ルートを研究

X → E → I → T

ここでは色々なルートが考えられる。上記がベストだと思うけれど、E→X→I→T、あるいはX→I→T→Eというルートも考えられる。君も色々と試して最短のルート開発に挑戦してみよう。

ワールド5 ステージ2 夜の街には危険とアイテムがいっぱい

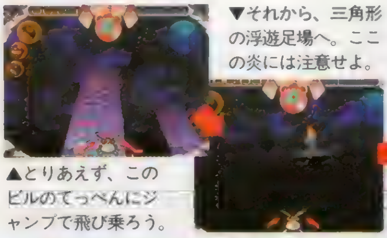
1UPアイテムが2個も隠されているぞ

ワールド5－2は、全ステージをとおして唯一1UPアイテムを2個も入手することができる場所なので、取り逃しのないように。どちらも根気よく調べないと見つからない場所に配置されているぞ。また、マップ奥にあるほうを獲得するのなら、ある程度のダメージを覚悟する必要がある。なぜなら、ここで登場する三角形の浮遊足場は定期的に噴煙を吐き出していて、これに接触するとダメージを受けてしまうのだ。体力が残り少ない時は無理せず入手をあきらめよう。

◀まずはこの怪しげな（笑）ビルの上に乗ろう。

▶続いて浮遊道路の上にジャンプで飛び移ろう。

▲あとは1UPのある浮遊ブロックまでジャンプすればOK。さあ回収しよう。

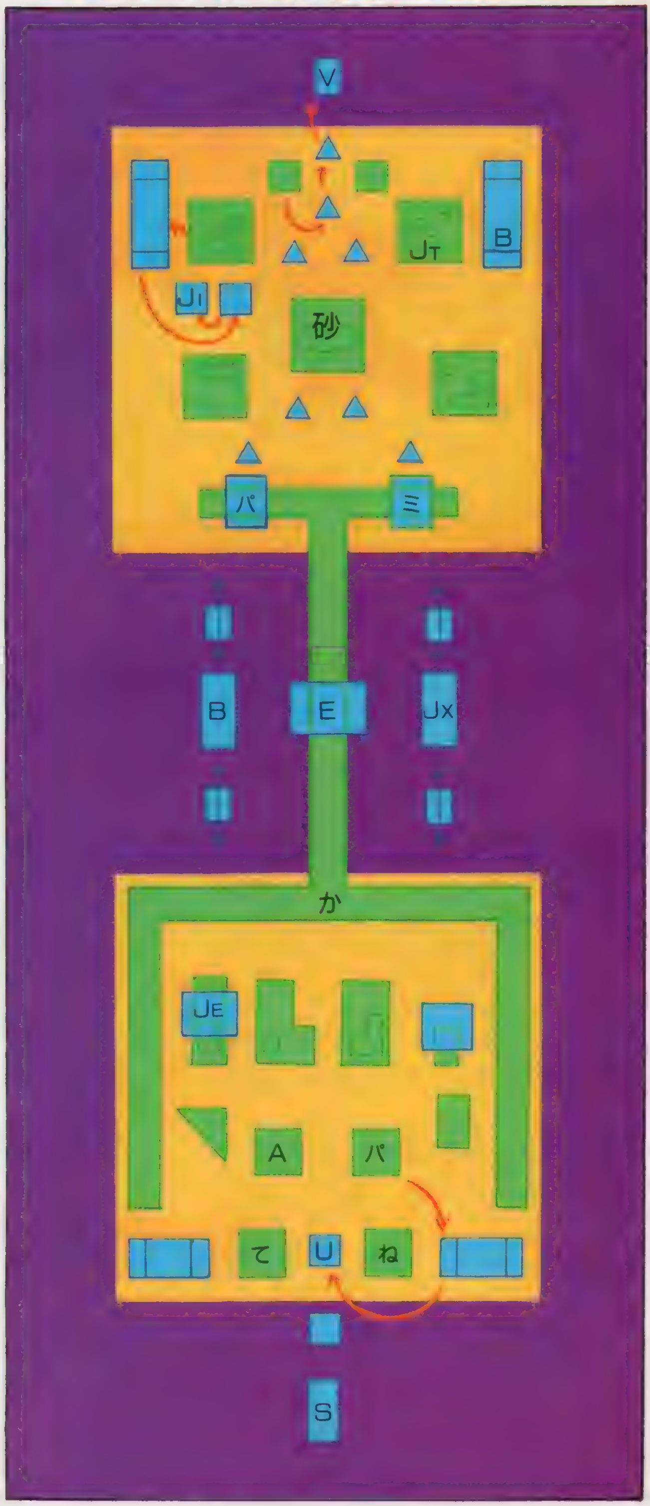


▼それから、三角形の浮遊足場へ。ここの炎には注意せよ。

▲とりあえず、このビルのてっぺんにジャンプで飛び乗ろう。

◀あとは前方に見える1UPアイテムを目指すのみだ。

これがマップだ

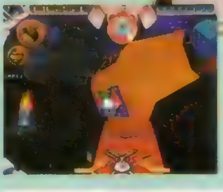


ネオンが美しい夜の街の"名所巡り"

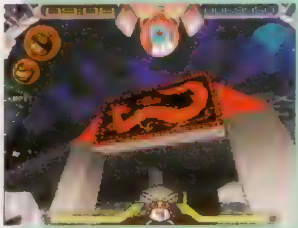
このステージの背景には凝った演出がたくさん用意されている。プレイに没頭し過ぎて、気付くヒマもなかった……という人のために、名所のいくつかを紹介しよう。

▲アロハ男爵の看板をかかげたビルまであるぞ。

▲とある地面にもアロハ男爵が踊っているアヤシげなプレートが…。



◀ビル上の飛行船にはムームー星人の絵が見える。



▲中央の陸橋には、中華街を思わせるカッコイイ看板もついている。

最短ルートを研究

E → X → I → T

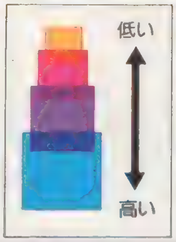
ここのマップは横長なので、E→Xまでのルートは決まったも同然。次に、入手ルートが入り組んだIを先に取るか、手頃なTを優先して獲得するかは判断が難しいところだ。君ならどっちを選ぶ？

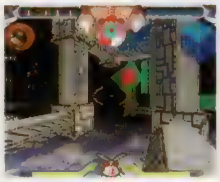
ジャンピングフラッシュ!

ワールド6 ステージ1 細い足場が生み出す恐怖に君は耐えられるか?

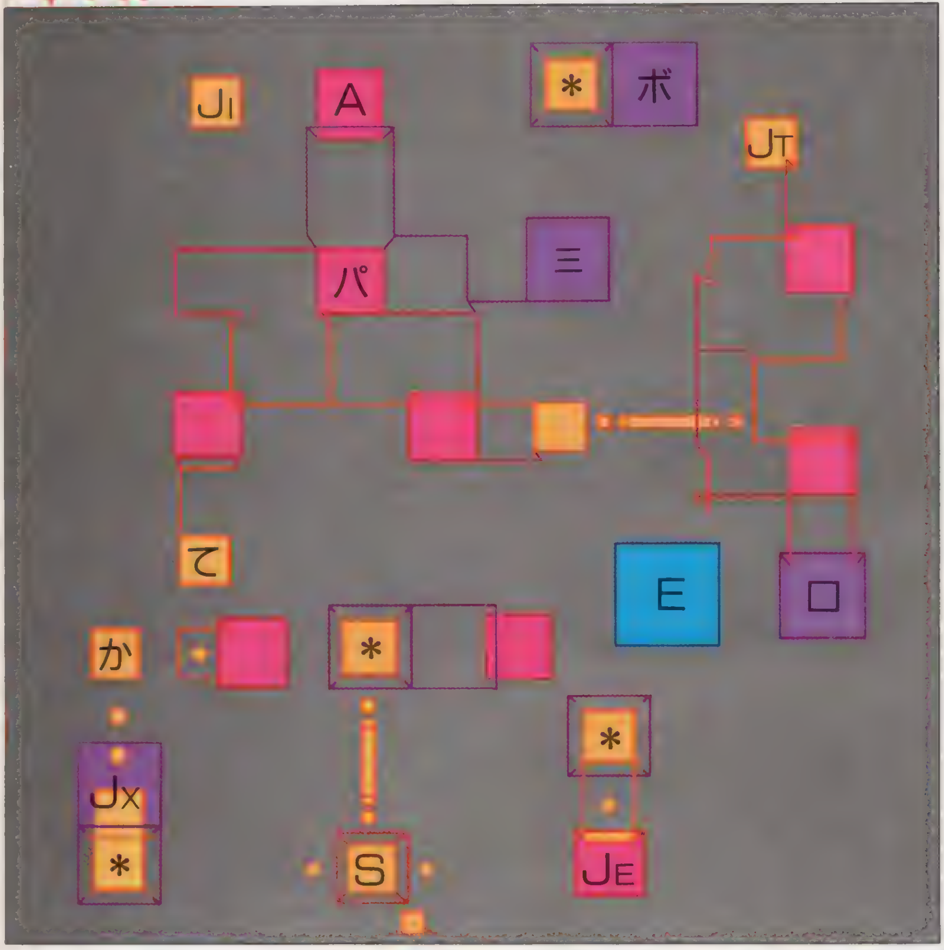
これがマップだ

この6－1マップでは、地形の高低差を4段階に分けて配色してみたぞ。配色と高度の対応は右のイラストが示す通りなので参考にして欲しい。同じ大きさの四角い足場も、マップ上では"高度が高いほど"大きく表示してあるので、注意してね。





▲このステージでは、いつでも落下と隣合わせなのだ。



最短ルートを研究

E → X → I → T

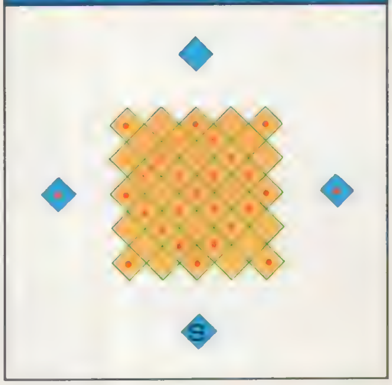
ここのマップでは、上記のルートが最短と見て間違いないと思う。タイム短縮のポイントは、下で紹介している3段ジャンプの限界を成功させられるかどうかにかかっている。

ボーナスステージ

このボーナスステージでは、風船がまばらに配置されているのでパーフェクトを取るのは案外難しいぞ。狙う順番をキチンと決めて、周辺の風船から破壊していき、徐々に上を目指していくのが一番利口なやり方だろう。

▲ブロックの山は中心ほど高くなっているぞ。

風船の配置



トランポリンを利用しよう

ここのステージに登場するトランポリンは、3－2にあったものと機能的には同じだ。攻略にもフルに活用しよう。上昇中にチョコンとジャンプボタンを押すと、上昇のキャンセルもできるぞ。

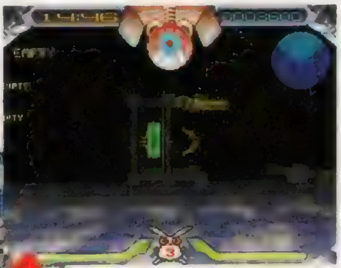
◀トランポリンに乗っかると、その途端に…。

▶グゥーンと一気に急上昇できるのだ。

3段ジャンプの限界に挑戦

スタート地点から1段上の左側足場に乗ってみよう。実は、この場所から3段ジャンプの持ち味を全て引き出してあげると、ジェッドポッド"X"の下方に位置するトランポリンのフロアまで、ダイレクトで飛び移ってしまうことが可能なのだ。さぁトライしてみよう。

▶ダイレクトの3段ジャンプでは届きそうには見えないけれど…。



◀ナントナント、ベストなジャンプができれば、届いてしまうのだ。

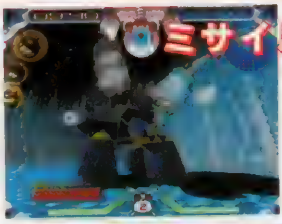
よし! 届いたゾ

4〜6ワールドに控えたボス──こう戦えばきっと勝てるゾ

ワールド4 ステージ3 氷の世界を治めるカメ型ロボット

<第1段階>

2種類の攻撃をランダムに行ってくる。基本的にはバクダン攻撃の時に距離をあけて、そのほかの時に踏みつけ+ショットで攻撃…という感じで攻めよう。



◀ミサイル攻撃のときに積極的に攻めるチャンス。

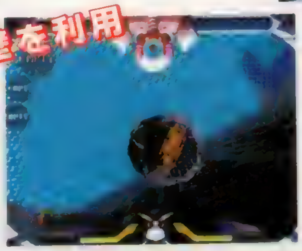
▲トボけた顔をしているクセして、結構強いボスキャラなのだ。

▶爆弾の爆風の到達範囲は広いので要注意。

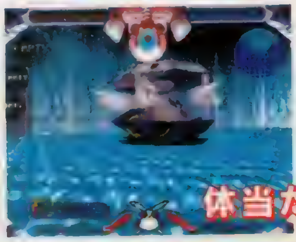
<第2段階>

体当たりがコワいので注意。基本的には距離をとっていた方が安全なのだけれど、踏みつけ+ショットを狙うのも悪くないぞ。

◀一応、この時は攻撃のチャンスになる。



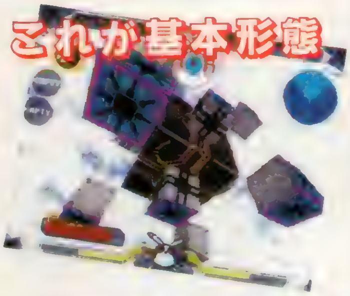
▶ボスの体当たり攻撃は壁際で避けよう。



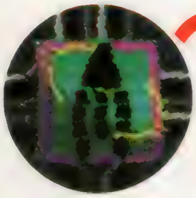
◀踏みつけを狙ってもいいけれど危険。

ワールド5 ステージ3 合体・変形を繰り返す奇想天外なボス

このボスは〝基本形態→分裂→応用形態(3種類)→分裂〟という分裂・合体変身を繰り返してくるぞ。次の応用形態が何になるかは、基本形態が分裂する直前のボス表面の表示で判断できるぞ(詳しくは写真参照)。それでは、応用形態それぞれが、どんな攻撃をしてくるかもチェックしていこう。



タコ形態



▲このときに上から攻撃するのが常套手段。

ボス本体から、下方向にバラバラと爆撃攻撃をしかけてくる。しばらくすると、ロビットの方に移動を始めて、最後には地表に逆向きに突っ込んでしまう。

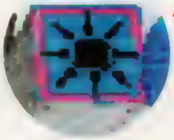
▲この突っ込み動作も、特に問題にはならないのでご安心を。

ロボット形態

▲足元からショット、上から踏みつけ、どちらでもOK。後者の方が高度の分だけ、ミサイルへの対処がしやすいのだ。

ボスはロビットに向かって歩行→ミサイル発射を繰り返す。このミサイルは破壊可能だけれども、かなりしつこい。基本戦法としては、ショット+踏みつけ攻撃(踏みつけた後、3段ジャンプにつなげる)を狙うのが1番だ。ボスを踏み外してミス……てことにならないようにね。

トゲトゲ形態



▲この形態で攻撃を狙うならダメージ覚悟で行こう。

ボスが攻撃を開始すると、右で紹介している方法を使うか、地形を利用して上空に逃れるかしないとダメージは必至だ。ここでは逃げに徹した方がいい。

こんな作戦もあるよ

対決が始まったら、そのまま後ろに進んで、落下したら方向キーを前(上)に入力し続けよう。すると写真下のような状態をキープできるけれど、ここは基本的に安全地帯なのだ。ピンチの時に利用してみよう。

▶飛び降り中に方向キーを上に入れ続けるように。慣れれば怖くないぞ。

◀そーら安全地帯だ。もどる時はジャンプすればOKなのだ。

ワールド6 ステージ2 謎の闘技場で待ち受けるものは……？

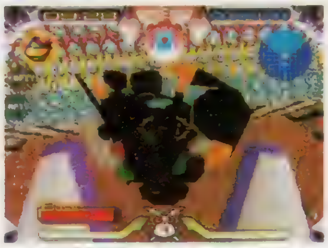
ムームー星人が観戦している闘技場では、にせロビットがプレイヤーを待ち構えている。ヤツは基本性能でロビットを上回っているので、心しよう。なお、第１形態の子供を吐き出している間と、第２形態の体当たりをしかけてくる前は、ボスは無敵状態なので忘れないように。

第１段階 無理せず気長に挑もう

ボスは〝ロビットを踏みつけにくる（A状態）〟〝子ウサギを出してくる（B状態）〟を繰り返す。A状態で一定ダメージを与えるか、B状態で子ウサギを全滅させると、それぞれ別の状態に移行するぞ。写真で紹介しているように、ボスの背中をとって一気に攻撃してしまう方法が一番だろう。

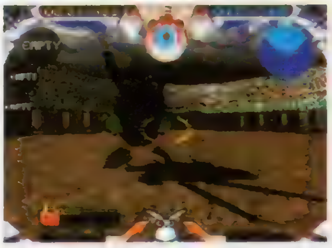
▶戦いがスタートした直後に小ジャンプをしよう。

◀これでバッチリ！ボスの上に乗ってしまえば、楽勝だ。

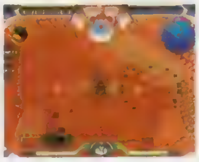

▲ボスが子ウサギを出してきたら、ボスの上に。時間はかかるけれど安全なのだ。

第２段階 距離をあけるとツライぞ

ロビットがボスと距離を開けた時のみ、ボスは攻撃してくる…という法則があるので覚えておこう。ボスの攻撃はどちらも強力で、いったんヤラれてしまうと、闇雲なジャンプをするくらいしか手がないのだ。


▲このポーズの後に突っ込んでくるぞ。

◀接近してしまえば、ボスは攻撃してこないのだ。


◀ショット攻撃の撃ち合いに出るのは、あまり賢明ではない。

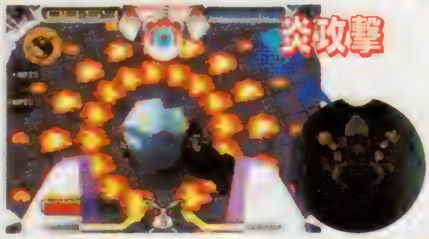
見事勝利！ そのあとは…？

第１段階のA状態、第２段階では、（地表に立った状態で）ボスに近接＋ショット攻撃→ボスがジャンプ→ボスが自機の真横に着地するように移動→ボスに近接＋ショット攻撃……の繰り返しで楽勝なのだ。

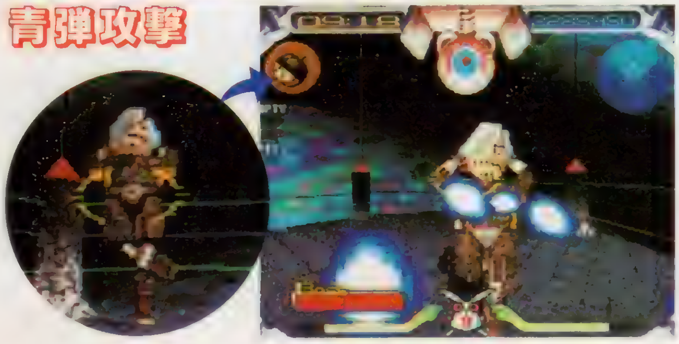
ワールド6 ステージ3 最後の決戦…アロハ・ロボを倒せ！

〈第１段階〉

ボスは３種類の攻撃をしてくるけれど、それぞれの攻撃をする前に決まったポーズ（写真を見てね）をとるので、頭に入れておこう。

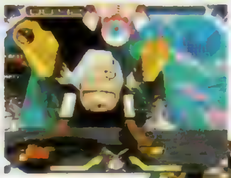


どの攻撃に対しても、避ける時は２段ジャンプを使い、着地はボスの頭を狙うようにするといいぞ。ボスに接近していると、攻撃をしかけてこないので、覚えておくこと。



〈第２段階〉

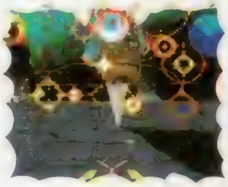
ミサイル＋弾で攻撃してくる。２段ジャンプで避けて着地はボスの頭を狙うのが基本戦法だ。ボスは、ロビットが近くにいると、攻撃を中止して距離を開けようとするので、それを利用して追いかけまくる作戦もある。


◀ボスがミサイルを撃ってきても、ヤツの真っ正面なら攻撃を食らわないのだ。これは使えるぞ。

▶ナント、ロープの外に逃げてしまう手も…。ほとんどの攻撃を安全に避けることが可能。

〈第３段階〉

最終段階のボスは踏みつけ攻撃しかしてこないぞ。安全に倒したいなら、距離をあけてショットで攻撃を加えよう。


◀三尺玉をうまく使えば、それ一発だけで勝ててしまうので覚えておこう。

エクストラだムー

普通にゲームをスタートして、ワールド６までを100万点以上の得点でクリアしよう。次にタイトル画面で〝GAME START〟にカーソルを合わせて方向キーの右で、エクストラ・モードを選択できる。ここではＬ１ボタンを押しながら歩くとダッシュができて、最高で６段ジャンプまで使えちゃうのだ。

▲６段ジャンプをすると、全域を見渡せるほど高いところまで到達できるのだ。

クリアしたら

タイムアタックにチャレンジしよう

本誌の電撃タイム＆スコアアタックのコーナーでも「ジャンピングフラッシュ！」への参加者が鉄拳を越えそうな勢いで集まっている。今月発表された中に、もかなりスゴいタイムが掲載されていて驚いた人も多いと思うけれど、あれら超人的なタイムはどんなことをすれば出せるのだろうか？　このページでは、そんな超人タイムの謎をズバリ解明するぞ。これらを参考にして、君もタイムアタックに挑戦してみよう。

▲ベストタイムを目指せ！

◀ベストタイムを出した時のチャイムはなんとも嬉しいものだ。

POINT 1 ロビットを自由に使いこなそう

まず基本的なポイントを確認しよう。ボス戦では、ショット攻撃・アイテムでの攻撃・踏みつけ攻撃を、それぞれ同時にボスに加えることができる。また、ジャンプの時の落差が大きいと、与えるダメージも大きくなるぞ。ただし、ボスにはジャンプキャンセルの連続踏みつけ（POINT 4参照）の方が効果的なので覚えておこう。また、回転する時には、方向キーの右上（左上）よりも、右下（左下）の方が効率的だぞ。

◀低いジャンプは、そのぶん威力も弱い。

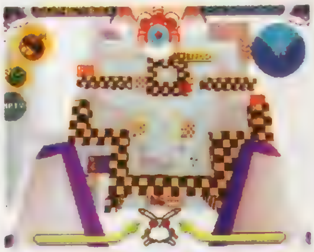
▶高いジャンプだと、これだけ違いがある。

◀前方ターンはイマイチ反応が鈍いので使えない。

◀後方ターンは約2倍の速さで回れてしまうぞ。

POINT 2 ジャンプの特長をチェック

ジャンプボタンを押しつづけることでロビットは1回のジャンプの高さを調節できる。そして、ジャンプ中に再度ジャンプボタンを使うことで、最大で3段ジャンプができる。1段目は平行移動しかできないけれど、2～3段目では「ジャンプボタンを押し続けた状態で平行移動」「ジャンプボタンを押さずに左右で、向きの回転」の操作が可能。敵キャラを踏みつけた時のジャンプは（視点を除くと）1段目のジャンプと同じ性質を持っていると思っていいぞ。あ、そうそう、ジャンプをしても、歩行時と比べて移動が遅れることはないって知っていたかな？



◀ジャンプボタンを押しながらだと、落下中に平行移動できる。

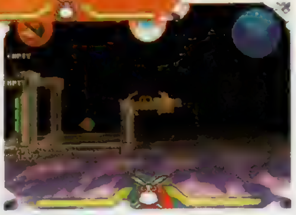
▲ジャンプボタンを押さない場合は、左右キーで空中方向転換ができるのだ。覚えておこう。

……ジャンピングフラッシュ！……

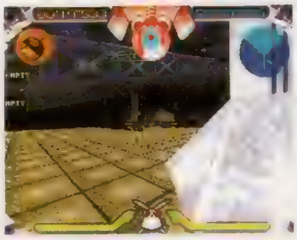
POINT 3 ルートとラインどりを練ろう

ボス戦を除くステージでは、4つのポッドを集める必要があるため、その獲得ルートが重要になってくる。4—2のように最短ルートが明らかな場合もあるけれど、5—1を代表するルートの検討が必要なマップでは、自分なりの研究が必要だぞ。ワールド4以降は前ページまでにルートに関する攻略ヒントも紹介しているので参考にしてね。また、このゲームではレースゲームよろしくラインどりも攻略の重要ポイントになっている。ビルの横を抜けるときにも、できるだけ最短距離での移動を心掛け、ポッドなどを目指している時も、まっすぐに歩行（ジャンプ）するように神経を集中しよう。

◀5—1では様々なルートが考えられる。自分の道順を編み出そう。



▶ジャンプ中の進路もタイムに影響する。



◀ビルの横を抜ける時なども最短距離を目指そう。

POINT 4 プロに要求される高等テク

ジャンプの滞空時間は可能な限り短くする、というのは最重要ポイントだ。ジャンプ上昇中に、ジャンプボタンを再度押すと今までの上昇力はキャンセルされる。また、ジャンプ上昇中にジャンプボタンを〝1回はなしてから、素早く押しなおし、またはなす″と、そのまま即落下状態になり、普通にジャンプしてから降下する時よりも〝高速で″落下することができる。これは、下降中の滞空時間の短縮や、ボス戦で踏みつけ連続攻撃などに利用できる、応用範囲が広いワザなのだ。また、このゲームでは振り向きなどの時間のタイムロスが大きいので、方向展開がネックになる場所は（方向転換をしないで）後方移動してしまう方が有利な場合も多いぞ。

◀ジャンプを途中でキャンセルする方法はボス戦で威力を発揮する。

▲これは後方移動中の写真。後方移動のメリットはまだほかにも……。

フィロソマ

●ジャンル／STG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／7月28日(予定)●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

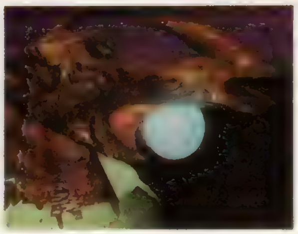
ココが違う PS POWERチェック!

このシューティングはまさにPSパワーを見せるために作られたゲーム…といってもいいだろう豊富なビジュアルシーン、次々と切り替わるシューティングのスタイルなどPSユーザー必見のポイントがてんこ盛りなのだ。プレイする機会があったら、縦スクロール面や3D面での背景にも注目してほしい。背景がただ流れるのではなく、ポリゴンで構成されているので、立体的な視点の変化を見せてくれる。（JOH）

美しく多彩なステージがギッシリのオリジナルSTG

PSオリジナルのシューティングとして期待されていた「フィロソマ」も、いよいよ発売が目前に迫ってきた。この期待の新作は、1本のソフトの中に3Dや横スクロールなどさまざまなタイプのSTGがつまっている、とてもオトクなゲームなのだ。また、綺麗なビジュアルシーンもタップリ用意されているし、ゲーム中には緊張感のはしる音声がつぎつぎと飛びかうので、プレイヤーはこのゲームが持つ独特の世界観を存分に楽しむことができるのだ。

◀緻密な動きを見せる自機の戦闘機は超カッコイイのだ。

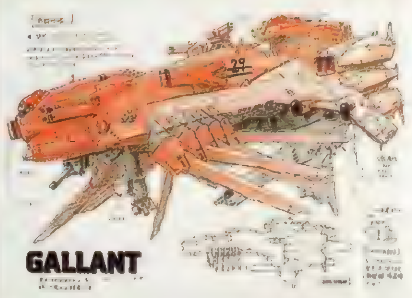


◀各ボスキャラたちもデモシーンでは大暴れしてくれる。

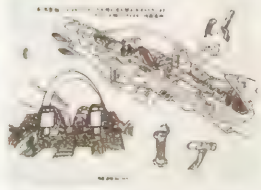
ここがすごい1 凝りに凝った世界設定

このゲームでは、自機や敵のメカニック関係、惑星とその環境、はたまた敵キャラの生態などが驚くほど緻密に設定されている。右で設定資料の一部を紹介しているけれど、これは山のような資料のほんのひと握りに過ぎないことを断っておこう。SCEの作品中で〝制作費用トップまちがいなし〟という力作ぶりを実際に自分の眼で見て確かめてほしい。

▲自機の設定資料。変形の状況や武器の収納構造までもが細かく設定されているのだ。



◀母艦の設定資料。これらのデザインには先端科学のアイデアなども反映させているのだ。



▲操縦桿など、ゲームには出てこない部分まで設定されている。

ここがすごい2 次々と展開するビジュアルシーン

本作では、ゲーム中のいたるところに大迫力のビジュアルが盛り込まれているので、プレイヤーをゲームの世界にグイグイと引き込んでいくのだ。いままでにもビジュアルがスゴいソフトはあったのだけれども、「フィロソマ」では使い方がいままでとはひと味ちがっている。例えば、ビジュアルシーンで登場した敵キャラが、ゲーム中で同じサイズの姿、形のままに襲ってきたり、ビジュアルシーンから途切れることなく、そのままゲームシーンに移行するなど、〝見せる〟部分と〝プレイする〟部分が一体となって楽しめるのだ。

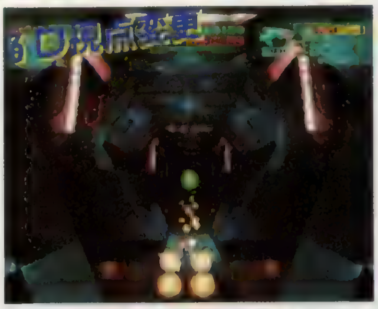
ビジュアルシーンからそのままゲームシーンへ

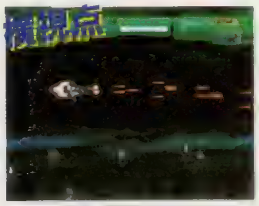
スムーズなモード切り換え

 ©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

ここがすごい3 変化に富んだステージ構成

このゲームでは驚くべきことに、単純に大きく分けただけでも４タイプを数えるシューティングが収められている。しかも、ただ漠然と各種スタイルを集めただけではなく、斬新なアイデアを感じさせる要素をいくつも用意して、楽しませてくれるのだ。



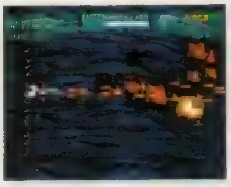


◀１番オーソドックスな横スクロールシーン。

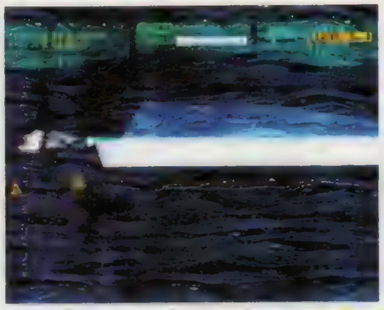
▲３Ｄも、逆スクロールするシーンなど色々。◀斜め見下ろし視点など、斬新なモードもある。

ここがすごい4 使い分けが重要な武器

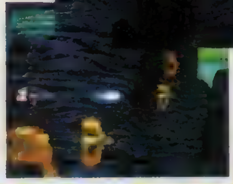
自機には頼もしい武器（ショット）が４種類用意されているから、状況に合わせて使い分けよう。ちなみに下の写真で紹介している残光レーザーは、威力が最強なので１番のお勧めだ。このほかにも武器には、ミサイルやボムなどがある。



◀初期状態で装備している武器は使いやすい。



▶後方攻撃もできるのだ。



◀タメ撃ち専用のショット。

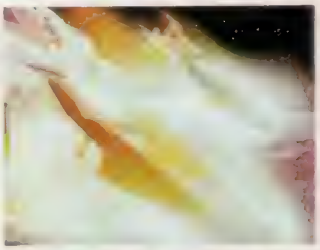
序盤のフェイズ3までを大紹介

これがフィロソマの世界だ!

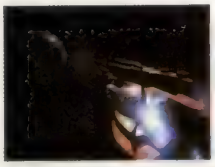
フェイズ1 予想外の攻撃…敵は何者なのか?

ゲームの最初には、任務をおびて母艦から発進するビジュアルシーンが挿入されている。前ページでも紹介している通り、ゲームの世界設定が驚くほど緻密で、手が込んでいるので、それが反映されたビジュアルシーンは興奮のあまりゾクゾクするほどに格好がよい。しかも、プレイヤーの度肝を抜くような、あっと驚くストーリー展開がゲームの後半には用意されているのだ。

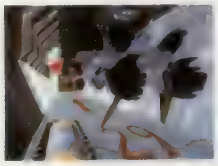
発進!



▶大気圏に突入し、空気との摩擦でフラッシュする自機。う〜ん、カッコイイ。

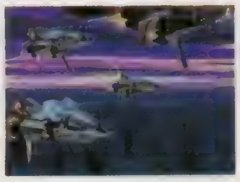


◀宇宙をバックに母艦が重々しく登場。



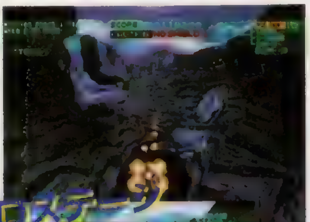
◀さぁ、出発前に呼吸を整えよう。

▲▶謎多い惑星に向けて、母艦から、発進する時がきた。幾多の危険が待ち受ける、この危険な任務を遂行し、ミッションをクリアできるかどうかはプレイヤーの腕次第なのだ。

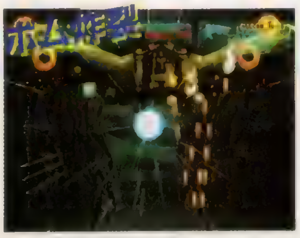


◀惑星に突入直後、最初の戦闘が始まる……。

ちょっとプレイするだけでゲームタイプが次々と変化していく。このスピーディな展開こそ、このゲーム最大の魅力なのだ。



▶３Ｄステージはせまる迫力がなかなか。

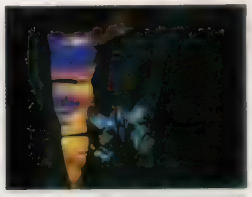


▲ここは縦スクロール面。危ないと思ったら、ボムを使おう。画面中の敵弾を一掃してくれるのだ。

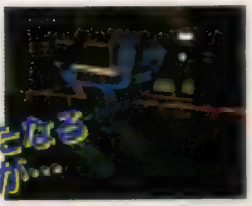
◀逆スクロールする３Ｄ面も用意されている。

ボス!

▲１面ボスは弾に加えて、自機を正確に狙ったレーザーなどを放ってくるぞ。



▲ボスを倒した……。次なる戦いがプレイヤーを待っている。



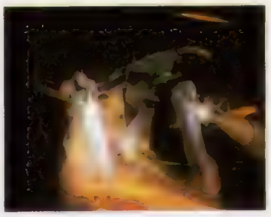
フィロソマ

フェイズ2 市街地で激しい戦いが繰りひろげられる…

このフェイズでは斜め見下ろし視点の斬新なステージを体験できる。ここでは、自機が画面奥と手前にいるときに、それぞれ表示具合や移動スピードに変化が生じるので、ビックリするほどの奥行きが作り出されている。これは実際にプレイして欲しい。

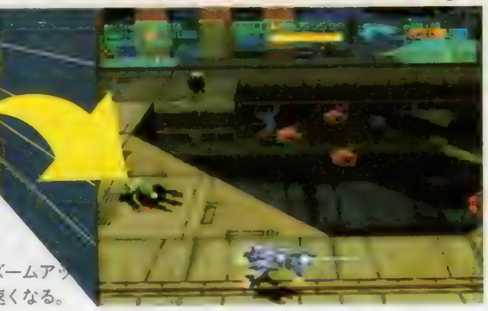
◀このフェイズは横スクロールでスタート。背景の多重スクロールも迫力満点だ。

◀同じフェイズ内でもビジュアルは随所に挿入される。



◀トンネルを抜ける自機。しかし、この後に強敵が…。

▲斜め視点ステージでは、自機が奥にいると小さく表示され…。

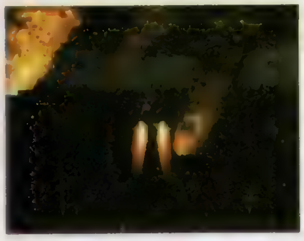


▶手前にくると自機がグーンとズームアップする。この方が移動スピードも速くなる。

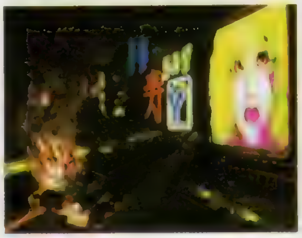
列車型の敵は手強い

ここでいきなり、ボス級の敵との戦闘になる。この敵は、体当たりをしてくる上に、ホーミング系のレーザーだけではなく極太光線まで撃ってくる強敵だ。トンネル内の戦闘なので、自機の動ける範囲も狭い。

◀追ってくる敵キャラを撃破せよ！後方攻撃をする武器を駆使しよう。

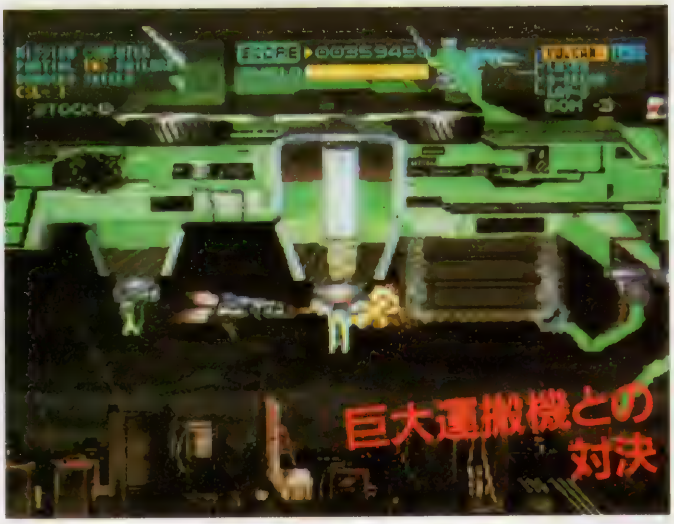


◀列車型の敵も無事に倒し、次なる戦闘に向かう自機。



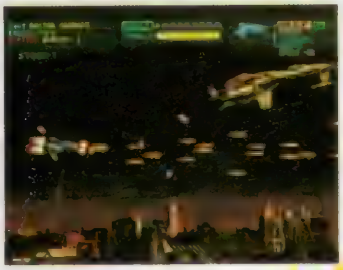
◀近未来的なセンスが見事に作りだされているデモシーン。

舞台は未来都市へ



巨大運搬機との対決

▶巨大運搬機が自機を押し潰さんばかりの迫力で登場！ 各パーツを順に破壊していけば倒せる。



▶舞台は横スクロールへ。手前のビルには接触しないぞ。

▼ボス登場。このあと、ヤツの後ろに回り込んで攻撃するのだ。

▶ボスは自機を狙ったレーザーを次々と放ってくる。弱点の顔部分に攻撃を叩きこんでやろう。

▼一瞬、爆炎の中に完全に埋もれてしまう自機。が、しかし……。

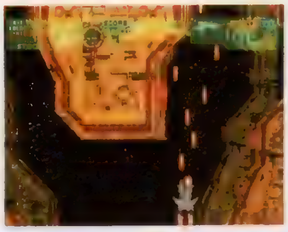
▲見事ボスを破壊。しかし、その爆風が自機に襲いかかる……！

爆炎からの脱出

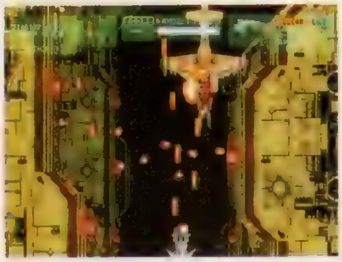
フェイズ3 目まぐるしい展開ーキミはこの衝撃に耐えられるか?

高速スクロール地帯を切り抜けろ!!

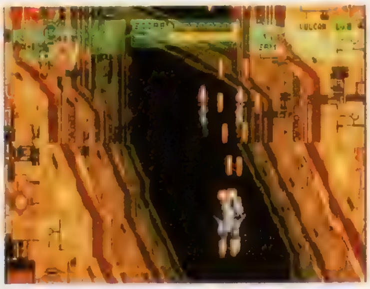
フェイズ2に比べると、オーソドックスなスタイルに見えるかも知れないけれど、一瞬の判断が生死を分ける高速スクロールなど、変化に富んだ展開が君を待ち受けている。ゲームに直接関係のない、背景のめまぐるしい流れなども、とても凝った作りになっているので見逃さないように。敵の攻撃もかなり激しくなっているので心してかかろう。



◀この高速エリアでは、分岐点も次々と登場するのだ。

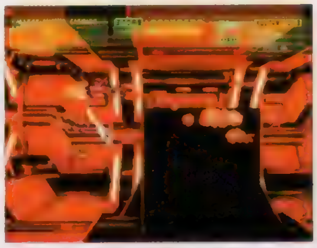


▲背景が左右に広がり、自機が降下する演出が盛り込まれたシーンも用意されている。



◀高速エリアでは、スクロールに自機が流されるので、すばやい動きをする必要がある。

地形トラップも豊富



▲これまた高速で登場する障害物。この高さにいると楽に避けることができる。

▼ここは高速スクロールではないけれど、上下に流れる破片が厄介なのだ。

背景が大回転!

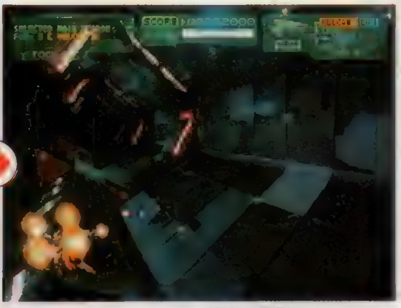
▼▶円形の通路を疾走するこのシーンでは、背景が立体的に回転している。この迫力たるや、マジでスゴいぞ。

この迫力はハンパじゃない

フェイズ3の最後を飾るのは、ジェットコースターさながらの高速3Dステージだ。進路を右に左に変化させながら、次々に閉じるシャッターをかいくぐる快感は1度味わうと病みつきになる!

▼前方でシャッターが閉鎖! このままでは激突してしまうではないかっ、と思ったら…。

▲自動的にグィーンと背景が左に流れていく。実際には、ここはスゴいスピードなのだ。



◀▲こうして、シャッター衝突は回避できるワケ。こんなシーンが連続して登場するので、プレイしながら体を右に左についつい傾けてしまう(笑)。

〈この後に待ち受けるモノはいったい…??〉

気になる難易度はどれくらい?

このゲームは〝プレイヤーに見せる〟ことを意識したシューティングになっている。そのため、敵の攻撃に凝りまくっているためにユーザーを選ぶようなゲームには、ならないように配慮して制作されているようだ。だから、敵の攻撃も比較的シンプルなパターンが多い。現在、編集部に届いているサンプルソフトで調べた範囲では難易度が、若干高めなのではないかと思われるけれども、これからバランス調整を含めて手を加えるそうなので、あまり心配はいらないだろう。完成版は、ゲーム初心者でも楽しめるものになることを期待する。ちなみに、難易度は3段階から選択可能になっている。また、3段階の難易度それぞれに違うエンディングが用意されているので、腕に自信のある人は全難易度モードの制覇を目指そう。

耳寄り情報 SCEキャンペーン/イベントのお知らせ

SCEは超大型シューティングゲーム「フィロソマ」の発売を記念して、全国的なプレゼントキャンペーンを実施する予定だ。キャンペーン期間は、7月上旬から7月29日まで。該当期間中にプレゼントに応募すると、「フィロソマ」のゲーム中に登場するムービーを収録したCDソフト(PSで見ることが可能)が抽選で当たる。プレゼントは毎週2,000名(合計10,000名)分が用意されているので、ぜひともこの機会をお逃しにならないように! このキャンペーン以外にも7月21日から23日には銀座のソニービルで「フィロソマ」体験イベントも催される。イベント期間中にソニービルのソミドホールへ、電撃プレイステーション本号をお持ちいただいた読者の皆様には、SCEから素敵なプレゼントが進呈されるのだ(本紙1冊につきプレゼントは1つまで、イベント各日1,000名ずつの合計3,000名にプレゼントされる)。何がプレゼントされるのかはナイショなのだけれど、わざわざ足を運ぶだけの価値があるもの……とだけは言っておこう! なおプレゼントやイベントに関しての質問は、SCEインォメーションセンター:☎03(3457)7444までお問い合わせ下さい。

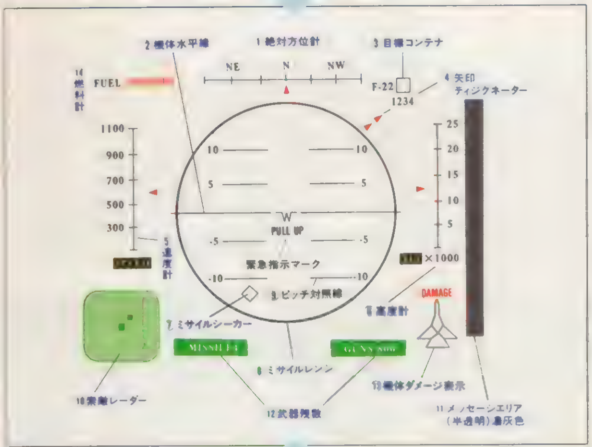
エースコンバット

●ジャンル／STG●メーカー／ナムコ
●発売日／6月30日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、ネジコン●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

この手のゲーム（いわゆるフライトシミュレーターもの）って、画面をチラッと見ただけで敬遠しちゃう人も多いんだよね、悲しむべきことに…画面に表示される情報の読みとり方さえ覚えてしまえば、純粋におもしろさが見えるようになるんだけど。特にこの『エースコンバット』はフライトシミュレーター入門としては最適&楽しい演出満載！に仕上がっている。一人でも多くの人に楽しんでもらいたいな　（ジュピター藤平）

メイン画面の「情報」を確認せよ



①絶対方位針・機首の向く絶対方位。
②機体水平線・自機の水平基準線。
③目標コンテナ・画面内にいる敵機の種類（左）、自機との距離（下）を表す。
④矢印ディジグネーター・最も近くにいる敵機の方向。
⑤速度計・自機の速度を表す。
⑥高度計・自機が地表から離れている距離。
⑦ミサイルシーカー・ミサイル用のレーダー。これが目標コンテナと重なると、ロックオン完了。
⑧ミサイルレンジ・このスペース内に目標コンテナが入ると、ミサイルシーカーが追跡を開始する。
⑨ピッチ対照線・地表のラインを示す。
⑩索敵レーダー・地表を真上から見下ろした状態での敵と自機の位置を表示。最短距離にいる敵との位置関係によってロング、ミドル、ショートを自動変換。
⑪メッセージエリア・レーダー手からの情報を表示。
⑫武器残数・ミサイルと機銃の残り弾数を表示。
⑬機体ダメージ表示・機体の受けたダメージを表示。
⑭燃料計・いわゆる制限時間と同意。

テロリスト集団を壊滅せよ！

軍の一部をも抱き込んだテロリスト集団の奇襲の前に、正規軍は壊滅的な打撃を被ってしまった。このままではテロリストの魔の手は一般市民にまでおよんでしまうだろう。その前に、なんとしてもヤツらを壊滅させなくてはならない！　プレイヤーは対テロリスト要員として軍から直々に依頼を受ける空の傭兵である。ゲームは戦闘機のコクピットから見た視点で進んでいく３ＤＳＴＧ。操縦桿をコントローラに持ち替えて、手に汗握る熱いドックファイトに身を投じよう。撃墜王の名にかけて、勝利をつかむのだ!!

▲ゲームをプレイ中にセレクトボタンを押すと、機体を後ろから見たアングルでプレイすることができる。が、やはりコクピット視点でプレイしたほうが、断然いい！　臨場感が違うのだ。

ロックオン！ 撃てっ!!

▲一度ロックオンした相手を逃してはいけない。常に視界の中に敵機を入れておこう。

各機体の特徴を把握しよう

このゲームに登場する戦闘機は全部で16種類。最初は少ない機体しか選択できないが、ミッションをクリアすると新たに購入できるようになる。HARDはF－4のみ、NORMALはそれにF－14が、EASYだとさらにMIG29が、それぞれ最初から使える。

F－4

防御力	D
機動力	D
安定性	C
出　力	C
攻撃力	D

空中戦、爆撃戦双方にバランスのとれた、万能型。最初から使用可能な機体。

F－14

防御力	C
機動力	D
安定性	B
出　力	B
攻撃力	B

現在、史上最高の艦上戦闘機といわれている機体。安定した性能を誇る。

F－15

防御力	B
機動力	C
安定性	D
出　力	B
攻撃力	A

設定のテーマをドッグファイトのみに絞った、純粋な制空戦闘機。

F－16

防御力	E
機動力	B
安定性	E
出　力	A
攻撃力	C

小型で単発・軽量な戦闘機。電子機器充実で、対地攻撃もそつなくこなす。

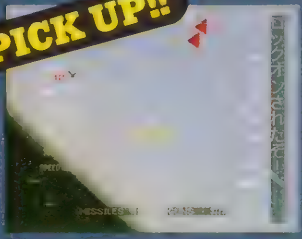
©(株)ナムコ

空の覇者となるためのテクニック集

空中戦 必勝の心得!!

こちらの使う機体が戦闘機（中には爆撃機や攻撃機もあるが）であるという都合上、やはり戦いのメインは空中戦となる。忘れがちなのだが、これは五分五分の戦いである。こちらができることは、敵もできると思って間違いない。しかも、基本的にこちらは自機1機で戦わねばならないのだから、パイロット個人の能力で敵を上回らなければならないのだ。

PICK UP!!



空中戦の基本は、相手に後ろを取らせないこと。言うまでもなく後ろから攻撃された場合、こちらからはいっさい反撃ができないからだ。そのような状況を避けるためには、なるべくレーダーに気を配り、相手の行動の先を読むことが必要となってくる。レーダーは常に視界の隅に入れておくこと。

ACE COMBAT POINT 1 動きの遅い相手にはつかず離れず撃ち込むべし

爆撃機、輸送機などは、少々撃たれ強いという反面、とにかく小回りが利かないという欠点を持つ。一度後ろに回り込んだら、こちらの速度を調整しつつ、つかず離れずの位置をキープしよう。一度食らいついたら破壊するまで離れないくらいの気がまえが必要だ。

ACE COMBAT POINT 2 攻撃のメインはミサイル 機銃に頼ることなかれ

操作に慣れないうちは、ハッキリ言って機銃は敵機に当たらない。ミッション1の輸送機にすら、狙って当てるのは困難だろう。当面、機銃は牽制程度に思っていたほうがいい。ちなみに敵機を撃墜するのに必要なミサイル命中数は難易度によって異なる。

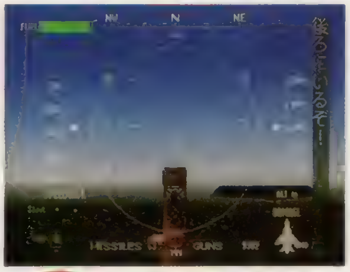
爆撃戦 必勝の心得!!

戦闘のメインは空中戦だが、後半のステージになるにつれ、ミッションの（つまり、指令の）メインは爆撃戦となっていく。地上建造物自体はあまり強力な攻撃手段を持っていないことが多い（例外はある）ので、彼らの攻撃に関してはダメージをあまり気にする必要はない。が、問題は爆撃に夢中になるあまりおろそかになる背後なのだ。

PICK UP!!

爆撃の指令を受けたとしても、出てくる敵は必ずしも建造物のみではない。それを守るために、上空には無数の戦闘機が待ち構えているのだ。爆撃戦での最大の注意点は、彼ら、戦闘機のあしらい方となってくる。空中戦をこなしつつ、爆撃を敢行する。これは、言うほど簡単なことではない。

ACE COMBAT POINT 1 基本はヒット&アウェイ ミサイルを「置いて」離脱せよ

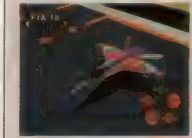


爆撃対象は、基本的に動かない。こちらの攻撃を避けることができないのだ。ムリにその周辺に止まって攻撃を繰り返す必要はない。ロックオンが完了したらミサイルを2発発射し、そのままスロットルを引いて上空に離脱する。これでOKだ。

ACE COMBAT POINT 2 小うるさい蚊トンボは時に無視することも必要

ある程度ダメージを負ってしまったら、爆撃対象物への攻撃に神経を集中しよう。最後の対象を破壊すればその瞬間にミッションクリアとなるので、戦闘機を相手にしてダメージを累積させるよりも、一気に目標を達成して戦線を離脱したほうが失うものは少ないのだ。

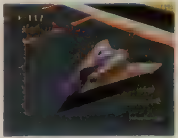
F/A-18



防御力	D
機動力	C
安定性	C
出　力	B
攻撃力	B

比較的軽量な、小型の機体。対空・対地、双方の攻撃に優れている。

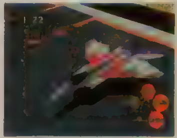
F-117



防御力	E
機動力	E
安定性	E
出　力	D
攻撃力	E

世界初のステルス戦闘機。ただし、その性能は果てしなく低め。

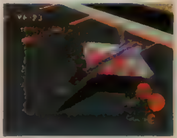
F-22



防御力	B
機動力	A
安定性	C
出　力	A
攻撃力	D

戦闘機としてはトップクラス。高い対空性能と高速性能を合わせ持つステルス機。

YE-23



防御力	B
機動力	C
安定性	E
出　力	A
攻撃力	E

対空性能ではF-22に及ばないものの、ステルス性能でははるかに勝る機体。

ミッション9までのステージ別

ミッション1 敵の補給線を断て!!

POINT メインの相手は補給機。最初のミッションの敵だけあって遅い上に攻撃力もないので、まず軽く小手調べだ。

賞金 5,000,000

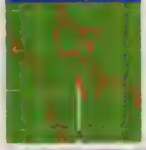
緒戦の相手は輸送機。攻撃力は皆無に等しいし、動きも遅い。敵機の真後ろにピッタリついてミサイルを撃ち込んでやれば、全機墜とすのもそう難しい話ではないはずだ。ある程度慣れてきたら、他の敵戦闘機を追い回してみよう。敵をたくさん撃墜すればしただけ、それは報酬となって返ってくる。後々に戦闘機を購入することも考えて、できる限りの敵機を破壊しておくのだ。ただし、ダメージを受けてしまうと修理にお金がかかってしまうので、余剰攻撃はほどほどに。

▲最初のミッションとはいっても、油断は死をまねく。油断禁物だ。

◀ここで戦闘機の操縦方法・感覚を体で覚える。それがクリアへの近道。

▲敵の爆撃機の後ろについたら、あとはミサイルを撃つべし撃つべし！ ただし、ロックオンしてからね。

ミッション2 敵の爆撃を阻止せよ!!

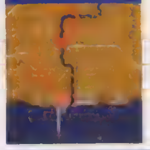


POINT ミッション2の敵は爆撃機。こちらは戦闘機なので、ハッキリいってカモ。護衛の戦闘機に気をつけよう。

賞金 1,000,000

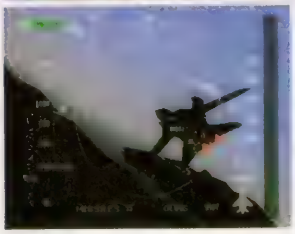
このミッションでの攻撃目標は爆撃機。やはりこちら（戦闘機）に対する攻撃力は低いので、さっさと破壊してしまおう。感覚的には、ミッション1の輸送機を相手にしているのとほぼ同じと思って間違いない。ここでも、戦闘機を狙ってお金を稼いでおこう。

ミッション3 迎撃!!



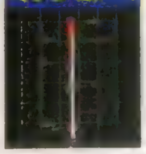
POINT こちらの航空戦力をそぐための戦闘機部隊が相手。初の本格的なドッグファイトが展開される。

賞金 2,000,000



さすがに敵もプレイヤーの存在を気にし始めたのか、戦闘機部隊で挑んでくる。今まで相手にしてきた輸送機や爆撃機とは一味違うぞ。とはいえ、今までお金稼ぎのために戦闘機を相手にしてきていれば、さほど苦労する相手ではない。一機一機撃破していこう。

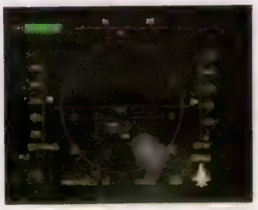
ミッション4 沿岸都市夜襲!!



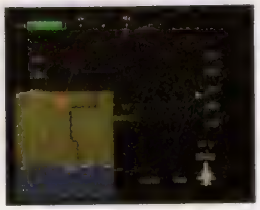
POINT 初の爆撃戦かつ、夜襲ということで異常に視界が悪い。いまいちレーダーも使いづらい。最難ミッションか。

賞金 7,000,000

初の爆撃ミッションとなる。本来なら初めてのミッションで後の同質ミッションの練習をしておくのがいいのだが、このミッションに限ってはそれが当てはまらない。視界が利かないうえに、レーダーもイマイチ見づらく、かなりカンに頼るところが大きいのだ。□ボタンで見ることができる全体レーダーと絶対方位計を駆使して、さっさと目標を破壊してしまおう。肉眼で見える範囲にいる敵戦闘機の動向にも気を配らないと、気づかないうちに撃ち落とされてしまったりするので注意が必要だ。



◀爆撃目標のビルの高さを覚える。攻撃時はこまめにエアブレーキで減速することも必要だ。



▶激戦区となりそうなところは大きく迂回することが必要。最短距離を急ぐだけではつらいぞ。

ちなみに…

普通にプレイしていると、このミッションから僚機がつく。ただし、それほど役には…？

SU-27

防御力	C
機動力	B
安定性	C
出力	B
攻撃力	B

大型双発の艦上戦闘機。大型のわりには高い機動性を誇る。

MIG-29

防御力	D
機動力	B
安定性	D
出力	B
攻撃力	C

全体的にバランスの取れた機体。特に出力、機動力に見るものがある。

MIG-31

防御力	A
機動力	E
安定性	D
出力	C
攻撃力	A

大型で双発、馬力もかなりある。ヒット＆アウェイ戦法を得意とする。

SF-39

防御力	E
機動力	A
安定性	D
出力	C
攻撃力	E

装備を一部変更するだけで、あらゆる任務に対応する。機動力がズバ抜けている。

攻略法を大公開!!

ミッション5 パイプライン破壊!!

POINT 爆撃対象がどこにあるのか不明なミッション。レーダーに頼らず、肉眼での視認が必要だ。

賞金 10,000,000

ブリーフィングの時点では、製油工場の位置は分かるものの、油田の位置が分からない。目標は工場と油田双方の破壊なので、まず工場を破壊した後、パイプラインをたどって油田の位置を探しにいこう。このミッションでは、敵戦闘機は無視してしまうに限る。

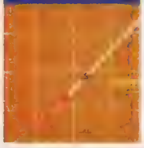
ミッション6 生産基地破壊

POINT 奇妙な形をした建造物がかなりヤッカイ。ミサイルを撃ったあとのフォローがもっとも重要。

賞金 7,000,000

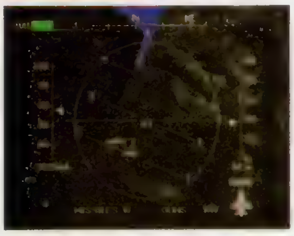
敵の武器を生産している工場を爆撃するのがこのミッションの目的だ。これによって敵の戦力を大幅に削ぐことが可能なので、ひとつ気合を入れていきたい。さほど難しいミッションではないので、今までの経験を総動員して挑めば楽勝だ。

ミッション7 レーダー基地を破壊せよ!!



POINT 狭い渓谷を抜けて、敵のレーダー基地を爆撃する。細かな操縦テクニックが要求されるミッションだ。

賞金 10,000,000



非常に特殊なミッションだ。狭い渓谷内を進んでいき、その先にあるレーダー基地を爆撃する。敵はほとんど出てこないので、自機の操縦に神経を集中しよう。一瞬でも操作を誤ると壁面に激突してしまう恐れもあるので、ゆっくり慎重に進んでいこう。

ミッション8 基地奪還作戦阻止!!

POINT ミッション4で奪還した都市を、テロリストが奪い返しにきた。久々のドッグファイトが展開される。

賞金 1,000,000

ミッション4で取り戻した都市を、再び奪還せんと敵爆撃機が進行してくる。1機を深追いしていると都市が爆撃されてしまうので、前にいる爆撃機から優先的に破壊していこう。敵はそう強くないが、時間的な制限があるミッションなので、速攻を心がけよう。

ミッション9 軍港島撃破!!

POINT そろそろ敵の抵抗も熾烈を極めてきた。攻撃目標である爆撃機と軍港島以外に、敵戦闘機の動向にも注目。

賞金 7,000,000

このミッションは確かに爆撃戦メインではあるのだが、今までとはちょっと趣きが異なる。地上建造物はそれほどの攻撃力をもっていないのが通例なのだが、この軍港島の建造物はかなりの攻撃力を持っている。しかも近くに浮かぶ軍艦もまたヤッカイな相手だ。仕方がないので、多少のダメージは覚悟しつつ、まず島の建造物を破壊しよう。その後、戦闘機はとりあえず相手にしないで軍艦への攻撃に集中すべし。とにかく短期決戦に持ち込むことがポイントだ。

▲まずは上空からアプローチ。爆撃目標が射程内に入ったら、ミサイルを撃ち込み、一気に減速する。さもないと、目標を破壊したのちに自分が海面に突き刺さってしまう。敵と一緒に海の藻屑と消えたくはなかったら自機のスピードに特に注意していたい。で、減速しつつ……。

▼一気に操縦桿を引き上げて、機首が上を向いたらアフターブースト！ 最大速度でその場を離脱。その背後で目標物が爆炎を上げるのだ。実際に画面には見えないけど、イメージするとスゴくカッコいいぞ

R-C 01

防御力	D
機動力	B
安定性	B
出　力	C
攻撃力	D

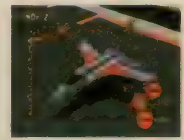
ドッグファイト、対地攻撃ともに優れた性能を持つ。機動力、安定性が高い。

EF-2000

防御力	D
機動力	A
安定性	A
出　力	B
攻撃力	C

高機動時の空力特性に重点をおいた、ドッグファイトに強い戦闘機。

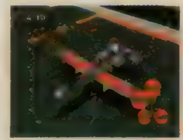
TNDF-2



防御力	B
機動力	D
安定性	B
出　力	D
攻撃力	A

本来対地攻撃機として開発されたものを、安定性をいかして対空戦用に改修した機体。

A-10



防御力	A
機動力	B
安定性	A
出　力	E
攻撃力	B

対地攻撃専用の機体。スピードこそ他機種に劣るが、その装甲はとにかく厚い。

アクアノートの休日

●ジャンル／ETC●メーカー／アートディンク
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(1～2人)

ココが違う PS POWERチェック!

某巨人新聞日曜版の「ハ○テ○遊戯○」に、真っ先に紹介されそうなほど斬新な感覚のソフト、と言えばその素晴らしさが理解していただけるでしょうか(笑)。要するにこの「アクアノートの休日」みたいなソフトって、好きな人は時間も仕事も忘却の彼方に置き去りでハマり込むけど、生理的にうけつけない人は見向きもしないもんなんだよね。仕方がないからわかる人だけで楽しんじゃう、ヒヒ。後者の方は不幸ね。（まこと）

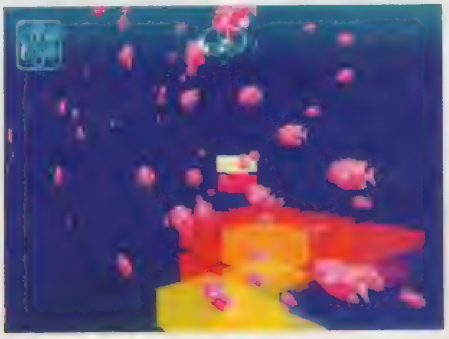
紺碧の世界を気ままにお散歩

「アクアノートの休日」は海洋生物の生態を調査するゲームでも、海の平和を守るゲームでもない。無限とも思える海の世界を一切無目的に、自由に散策できる、一言で表現すれば「海底ピクニックソフト」のようなものなのだ。神秘と生命にあふれる「アクアノート」の海では、魚たちとコミュニケーションをとるのも美しい景色を見て回るのも、楽しみ方はプレイヤーの心のおもむくままだ。「思うままに好きなことをやる」。これが「アクアノートの休日」に最もふさわしい遊び方といえるだろう。

その探索の過程で、もしかしたらキミは人知の及ばない不思議な「もの」を見つけてしまうかもしれない。でも、安心していい。驚くことはない。「アクアノート」の海は、ほんの少しのきっかけと気まぐれな偶然から、神秘の扉を開く場所でもあるのだから。

果てしなく広がる青の世界、水の楽園

▲モニターの中の未知の海底をゆらゆら探索することは、幼い頃、はじめて水中メガネで海の中を覗いてみたときに感じた「ドキドキ」を思い出させる。飲み物でも片手にゆったりとした気持ちで楽しむのがいいかも。海の生き物たちや神秘的で美しい風景が、優しく迎えてくれる。



図鑑を片手に海の住人たちに会いに行こう

海中で出会う生き物たちの中には、有名な水族館でもなかなかお目にかかれないような珍しい種類のものもいる。よほど詳しい人はともかく、多くの人にとっては初めて見る魚も多いだろう。プレイのおともに海洋図鑑は必須かもしれない。

ナポレオンフィッシュ

▲電撃PS編集部が発見した、最も怪しい……と言うよりも恐い生き物がこれ。コミュニケーション時の反応も恐い。正面向かないでって感じ。

ゲームの流れ

ゲームの流れは海底基地での行動と、潜水艦を使った海底探索の2つに分けられる。もちろん海底探索がメインモードなのは間違いないが、基地での作業も非常に重要だ。決しておろそかにはできないのだ。

P-LIFEって何だろ?

「アクアノートの休日」では、ゲームに登場するすべての生き物のことを「P-LIFE」という名で総称している。これは、独自のグラフィック技術を使い、ポリゴンを最大限に活用して作ったリアルな動きと質感が特徴的な「人工生命」を意味しているのだ。実際、画面の中を泳ぎ回る生き物たちの繊細な動きは、まるで実写取り込みかと驚くほどに滑らかなのだ。

©1995 ARTDINK

操・作・方・法

プレイヤーが乗り込む潜水艦ホリディ号は、簡単な操作でスムーズに動かせるようになっている。ホリディ号を動かしながらでも、画面の変化や風景を落ちついて楽しめるようにするためだ。簡単に説明すると、十字キーの左右で旋回、上下で視点を上向き／下向きに動かすことができ、4つのボタンは○ボタンが前進、×ボタンがバック、△ボタンが浮上、□ボタンが沈降にそれぞれ対応している。浮上と沈降は周囲の地形を細かく調べたい時に便利だ。意外な発見があるかもしれないぞ。

基地への帰還

海底を探索中にセレクトボタンを押すと、特殊なコマンドが画面右下に表示される。画面写真のコマンドは海底基地に戻るためのもの。このマークが表示されている間にスタートボタンを押すと一瞬で海底基地に戻れる。

ブイは海底探索の必需品

何かを発見して目印を残したいときや、もう一度戻りたい場所があった場合には、画面写真のコマンドでブイを設置しておけばいい。ブイが設置してあるポイントには、海底基地から瞬時にジャンプできる。

音でお魚とコミュニケーション

ホリディ号は、4種類の〝音〟を海中に発することができる。この音を使って、海の生き物たちとコミュニケーションをとるのだ。音はＲ１、Ｒ２、Ｌ１、Ｌ２のボタンを押すことでそれぞれ発することができ、魚たちの興味を引いたり、あるいは魚たちを遠ざけてしまうといった効果を持っている（生き物の種類によってどの音にどう反応するかは異なる）。まずは試しにいろんな場所で4つの音すべてを発してみよう。

好きな音

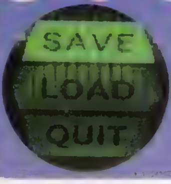
好きな音を鳴らすと、魚たちは友だちになってくれる。こう書くと抽象的だが、友だちになってくれた魚は、実は漁礁に集まってくれるのだ。魚たちとのふれあいは、友情という言葉でしか表現できない微妙なものなのだ。

嫌いな音

逆に嫌いな音を聞かされると、一目散に逃げ去ってしまう。あんまりいじめていると、そのうち相手にされなくなるので注意。種類によっては2つ以上の音を組み合わせないと反応しないものもいる。

SYSTEM

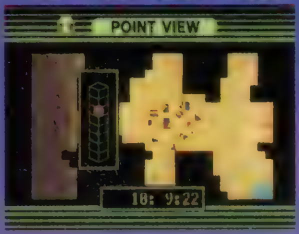
ゲームのセーブ、ロード、中断ができる。ゲームの成果は基地に戻らないと記録できないので、新たな発見があったらすぐに帰還してセーブした方がいい。後で泣きを見ないためにも、クセにしておこう。記録できるデータは最高3つまで。



◀ゲームを中断したいときはこのコマンドで。データのセーブだけでなく、一応ロードもできるが使う機会はあまりない。もちろんメモリーカードは必要だ。

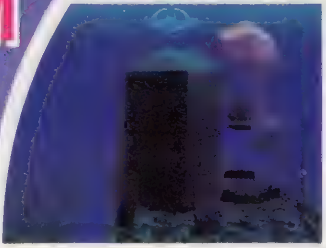
POINT VIEW

◀ブイは最高256個まで設置が可能。余計なブイはこのメニューで取り除くこともできる。また、オートマッピング機能によって、一度通過した場所が一目でわかる。



ブイが設置してあるポイントと設置した時間を確認できる。ブイのある場所に移動することもできる。

海底基地



▲海底基地に戻る前にブイを設置するクセをつけておこう。ブイが設置されていれば、基地に戻る寸前の場所からすぐに探索を再開できる。現在の位置がわからなくなった場合にも、ブイを設置して戻れば安心。ブイは設置した時間によって区別できるので、メモかなにかをとっておけばなお安心だ。

文字通りゲーム全体を通して拠点となる海底基地には、帰還コマンド一発で帰ることができる。プレイに必要な様々な作業を行うところなので、何かあったらすぐ帰るように心掛けよう。

LEAVE PORT

海底基地から海へ出る（あるいは戻る）。ちなみに次ページで解説する「魚礁」は海底基地を出てまっすぐ西に向かった位置に作られている。たまには直接自分の目で魚の集まり具合を見に行ってみよう。

◀遥かな海への第一歩を踏み出す。胸が高鳴る瞬間だ。しばらくは海底基地の周りをふらふらしてみるのもいいかもしれない。基地の周囲にも色んな種類の魚が集まっているのでそれだけでも退屈はしないぞ。

BUILD REEF

◀漁礁を作る画面でしばらく待つと、楽しい漁礁鑑賞画面に切りかわる。

赤、青、黄の3色のブロックを組み合わせて、魚の隠れ家や産卵場所を作る。魚がどの程度集まったかは下に表示されているメーターで確認できる。

◀探索から戻ったときに、どのくらい集まったか確かめるのがなかなか嬉しい。お魚版『シムシティ』って感じかもね。

アクアノートの海に潜る!!

アクアノートの休日

陽の光も届かない深海にきらめく、華麗な海の生き物たち。ここでは海底散歩中に出会う様々な種類の魚たちと、海底にひっそりと息をひそめる神秘を少しだけ紹介しよう。

例えば下の画面写真に見られる人面岩。暗い海の底で発見した霞にぼやけたような山岳というか、途切れ途切れに不気味な影がぬらりと現れる場所がある。どう見ても不自然なこの地形をゆっくりと浮上しながら見降ろしてみると、なんとビックリ！　人間の顔が海底に浮かび上がってくるではないか!!　と、まぁこんな感じで、様々な神秘は、浮上や沈降を繰り返しながら角度を変えてみることで発見できる場合が多いのだ。注意深く潜航しよう。

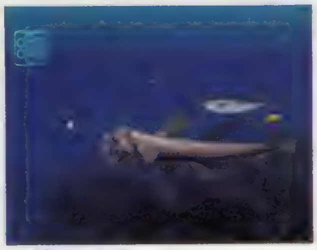
謎の人面岩

▲この人面岩もおそらくは自然のいたずらで形成されたものなのだろうが、海底の地形は思いのほか変化に富んでいる。浮上と沈降は細かく繰り返すべし。

これは?

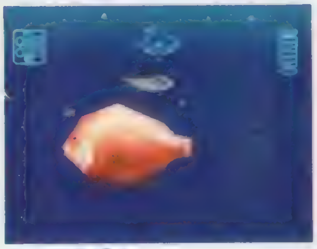
▲見るからに、ヘン。とにかくヘン。自然のものなのか、人工物なのかも、判然としない。この場所には絶対何か隠されているような気がするのだが……もしかしたら、何もないかもしれない。

深海の深い闇の中で、突然ふっと目の前に現れる怪しい球体。そこだけ浮力が強まっているかのようにぷかりと浮かぶこの物体は、「玉である」ということ以外のすべてが謎に包まれている。マリモなわけはないし、蛙の卵に似ているような気もちょっとするのだが。う〜ん、わからん。



シダアンコウ

頭についた発光器つきの突起を使って、小魚などをおびきよせる捕食性の深海魚。暗い場所からいきなりヌッと現れてはプレイヤーを脅かしてくれるおちゃめな奴だ。かなり深いところまで潜らないと会うことはできない。食べれば意外と美味しいかも。



ヒメフエダイ

日本では重要な食用魚だが、マーシャル諸島地方でとれるものはなぜか有毒。『アクアノート』の海では、いたるところで可愛らしい姿を披露してくれる。仲良くなった後、ホリディ号の周りをちょろちょろするしぐさも心をくすぐる。

沈没船

▲はっきり言って、非常にへんぴな場所にある。見つけられたキミは運がいいぞ！　船そのものはあまり朽ちていないせいか、「沈没船」という言葉から感じるよりは不気味なものではない。

海底にパックリと口を開いている海溝の奥深くに、沈没船が無惨な姿をさらしている。残念ながら船内まで立ち入って調べることはできないが、もしかしたら莫大な財宝が残されているかもしれない。海洋ロマンだよね。もちろん、残されているのは宝物ばかりとも限らないだろうが……。

チョウチンアンコウ

チョウチンアンコウ類の魚は世界中に広く分布している。ブヨブヨした気持ち悪い外見とは違って、身はしまっていて美味しいらしい。ヨーロッパでは「マンクフィッシュ」の名で呼ばれ、なかなかの人気者だとか、もちろん食用としてだが。

アオハタ

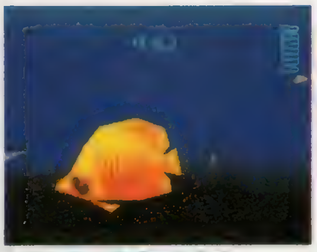
太平洋の西部、温帯の岩礁域に多く棲息している。『アクアノート』に登場する魚たちの中ではかなり友好的な部類らしく、場所によっては、コミュニケーションに成功したとたんにワラワラと仲間が集まってくることもあるぞ。

正しい漁礁の作り方

漁礁作りで最も大切なことは、3色のブロックをバランス良く使って色がどれか1色に偏らないようにすることだ。魚たちにはそれぞれ好みの色があって、同色のブロックばかりで作った漁礁には、決まった種類の魚しか集まらないぞ。また、ブロックは1つのラインに最高8つまで積み重ねることができるが、使えるブロックの量が少ないうちは「高く狭く」より「浅くて広い」漁礁を作った方が魚たちの集まりも良い。漁礁の面積を広くとり、十分に拡張できたら上に積み重ねていく手順がベストだ。海底探索と平行して、漁礁作りもじっくり楽しもう。

▲最初は使えるブロックの総数が少ない。魚が集まると使える数が増えるので、それまでは地道にがんばる。

▲ブロックの数が増えたら、漁礁を拡張する。この場合、縦にではなく、横に広げた方が得策だ。



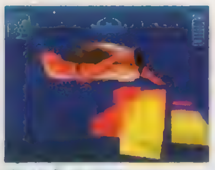
レモンチョウチョウウオ

名前を聞いてパッと姿が頭に浮かぶ人はかなりのお魚通。インド洋の中西部、太平洋、珊瑚礁域といった美しい場所でその姿を見ることができる。ゲームではかなり用心深いので、コミュニケーションをとるときは慎重に。

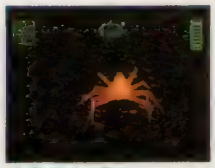
ナガスクジラ

世界最大の生物として名高い「シロナガスクジラ」や、美しい調べの音を発する「ザトウクジラ」と同種類。100年にわたり乱獲され続けていたため、現在、個体数は著しく減少している。人間が犯した大きな過ちの1つだ。

あおりいか



あかうみがめ



タカアシガニ

海にいるのは魚ばかりではない

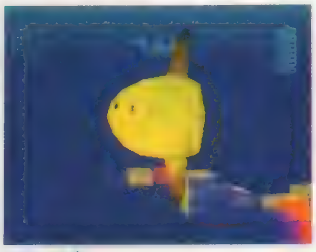
もちろん魚以外にも、「アクアノート」の海には多彩な生き物たちが生きている。海亀やイカ、クラゲなどはわりとよく見かける部類だが、深海まで足を伸ばしてみると魚なのか何なのか見分けもつかない異様な外見の生物に巡り会うこともしばしばなのだ。

タツノオトシゴ

雄が子供を産む（正確には違うのだが）ことで有名なタツノオトシゴにも会うことができる。海中にボーッと浮かんでいるだけなので、こちらものんびりと話かけてみよう。面白い反応が返ってくるかも知れないぞ。

ビッグフット？

海底に残された足跡。一体、誰がこんなところを歩いていったというのだろうか……。古代人の足跡か、それとも、幻のビッグフォト？　どちらにしてもかなり激しい爪先立ちで歩いていたことはまちがいないようだが（笑）。



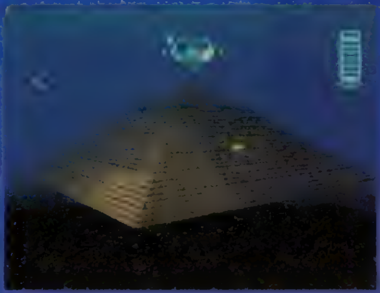
マンボウ

北海道以南、世界中の暖海域に分布している。肉は白身でやわらかく、じゅうぶん食に耐えうるとのこと。愛敬のある魚としては有名だが、実際に食べたことがある人は少ないのでは？　画面写真の「黄色いマンボウ」は見つけるのが困難。

さざなみふぐ

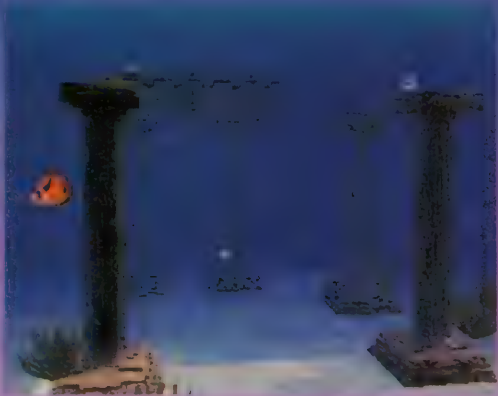
太平洋からインド洋の熱帯部にかけて広く分布している。日本でも、3～10センチ、まれに20センチクラスの若魚が見られることも。南洋の一部では食用にしているようだが、まがりなりにも「ふぐ」である。やはり毒性があるに違いない。

ピラミッド



▲画面写真には1つしか写っていないが、実際には4つのピラミッドが周囲に点在している。かつてこの土地に君臨した王朝があったのだろうか。隠しのオブジェクトの中ではかなり発見しやすい方だと思われるので、海底散歩の合間にちょっと意識して探してみよう。

太古の昔に水没したものか、誰かがわざわざ海底に建造したものなのか。これまた謎のピラミッド（古代遺跡）である。しかし、その真相がどうであれ、この4つのピラミッドは確かに「アクアノート」の海の底に存在するのだ。魚たちとの交流が楽しい海底散歩だけでなく、謎を追い求める海底探検も楽しめるのだ。



◀ピラミッドだけでなく、こうしたギリシア神殿風の柱の並ぶ遺跡も発見することができた。「アクアノート」の海に秘められた神秘は、まだまだ奥深いものがありそうだ。君は何を発見することができるかな？　この海洋ロマンの王国で。

▲見るからに適当な作りの漁礁。面白半分で作るのもいいが、良い結果は絶対に得られない。考え直そう。

漁礁を成功させるには、海底散歩中から魚たちと積極的に仲良くなっておくことも大切。マンボウと深海魚など、本来は海の深さの関係で同時には見られない魚同士が漁礁に集まってくれたりもするのだ。がんばって仲良くなろうね。

他では読めない・パワフルで濃い・ゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー

DEEPER Lite ディーパーライト

今回からメンバーチェンジで1人女の子が入ったため、今までひたすらヘビーにゲームをやり続けていたレビュアーたちも少しだけニコチン・タールを減らして(?)カルめに行くつもりです。

エンタテイメント雀荘 That's Pon

■翔泳社■TBL
■5月12日発売■¥5,800

個性的な打ち方のキャラクターたちが登場するイカサマなしの正統派麻雀。各種設定は豊富。

ニチブツマージャン 女子高名人戦

■日本物産■TBL
■5月26日発売■¥5,800

アニメチックな女子高生キャラを相手にスケールの大きなタイトル戦を戦うアーケードタイプの麻雀。

岩崎啓眞

ゲームを愛するクリエイター

65～70点を越えれば「まあ買って損はないかな」の合格点。あと特殊な例として「一般性はないと思うが、ゲームとして見るべきものはある」と思ったとき、点数は低めで文章でフォローすることがあります。期待作は『キングスフィールドII』『ZERO DIVIDE』あたりでしょうか。

エンタテイメント雀荘 That's Pon：演出不足なうえに、数少ない演出ですら、納得のいかないところ（無駄なメッセージが音声でわざわざ出たりする）が多く、正直言ってイライラした。あとカーソルが異様に大きかったりと操作性（視認性）にも納得のいかないことが多い。イカサマがないからと言っても、それだけじゃちょっととと思う。 **40**

ニチブツマージャン 女子高名人戦：COMになんだかとんでもなくイカサマ臭い手を作られるので、やっていてかなり頭に来た。あと正直言って、この手の麻雀では絵が命だと思うのだが、その絵のできがイマイチな感じだし、アクセスも遅い。…と言っているワリにはいつの間にか熱中してクリアしてしまったのがなんとも不思議なのだが。 **40**

ウォルフ中村

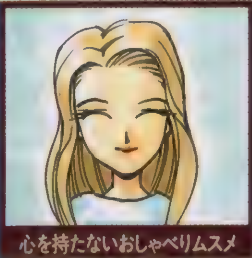
格闘・SPGの好きなベテラン

ゲームシステムに不備な点はないか、ストレスなく操作できるか、ゲームバランスは適切か、といった点を主に見ています。もちろん、シナリオや音楽、コストパフォーマンス、時代性といった要素も評価に影響してきます。今後の期待作は……反則だけど『鉄拳2』（笑）。出しますよね、ナムコさん？

エンタテイメント雀荘 That's Pon：カーソルの移動速度が遅かったり、ゲーム中に他家がしゃべったり（わざわざCDを読んで）するため、プレイしていてイライラする。下の牌がよく見えないほどカーソルが大きい点も疑問。「COMがイカサマをしない」ことを売りにしているが、脱衣＆アイテム使用系でもない限り、今の時代はそれが当たり前。 **40**

ニチブツマージャン 女子高名人戦：ニチブツだけに期待していたが、全体的にイマイチな作りだった。ところどころで少しずつ待たされるのだが、これがうざったいのだ。長いことプレイすることになるゲームだけに、スキップ機能をもっと充実させるべきだろう。麻雀プレイ中にトータルでのスコアをチェックできないのもマイナスポイント。 **60**

なんでもゆうこ



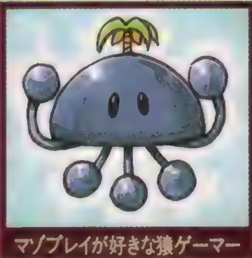
心を持たないおしゃべりムスメ

今月からソフトレビューを担当します、ゆうこです。思わず感情移入してしまうようなストーリーや、ヘンテコなキャラクター、3Dには点が甘めです。近頃は『ヴァンパイア』の発売が待ち遠しくて…。「早くサスカッチに会いたい」等とつぶやきつつ、また今日も『リッジ』に明け暮れるのでした。

エンタテイメント雀荘 That's Pon：雀士や家族とだけでなく、おとぎ話のキャラクターから、各種パソコン、さらには伝説のロッカーとまで雀卓を囲めるという風変わりな趣向にビックリ。プレイヤーは本当にそんなメンツと打ちたいのかな、という疑問は置いておくことにして、テンポはスムーズ。高い手が出にくいところがかえってリアルかも。 **65**

ニチブツマージャン 女子高名人戦：女子高生の「リーチ」の声に、甘い夢から引き戻されると、すでになす術なし。全国トップの女の子たちを打ち破り、優勝すれば喜びもひとしお…って、実際強すぎて話になりゃしません。会場移動中やサイコロを振る時のポリゴンが、悲しいほど浮いてしまっている。もう少しうまく使ってほしかったな…。 **60**

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

メカフェチで、ギャルものも好み。そんなわけでヴァルシオーネRにぞっこんラブ。鉄鋼無敵マリア（知ってる？）も可。評価基準はデキに趣味をプラス。ときどき暴走する恐れあり。期待のソフトは『闘魂烈伝』『ロードラッシュ』移植希望は『電撃ナース I &II』。ゲーム化希望は『ハミングバード』。

エンタテイメント雀荘 That's Pon：一言で言えばただの麻雀。キャラやセリフ（同じセリフを何度もしゃべるのは芸がない！）など、ちょっと「ヘン」な感じがするものの、笑いにもならない。これのどこが「エンタテイメント」なのか謎。背景が変えられたり、牌の色を変えて見やすくできるが、肝心の麻雀部分があまりにも退屈すぎる。 **35**

ニチブツマージャン 女子高名人戦：「進化した思考ルーチン」って、COMの女のコがグルになって、特定の女のコを勝たせるためにワザとフリこむ、または、自分の手の届かないところでイカサマ使って勝ちまくるというルーチンではないだろうか。でも今月の熱中度No.1ソフト。メッセージは、方向キーを押せば早送りできる。取説に書いてよ。 **60**

©翔泳社 ©1995 Nihon Bussan Co.,Ltd. ©アルュメ㈱ ©1995 SUNSOFT イラスト／しろー大野

悟空伝説

■アルュメ■対戦ACT
■5月26日発売■¥5,800

実写取込みの対戦格闘ACT。西遊記をモチーフにした強烈なキャラと簡単に出る必殺技が特徴。

実写でやる「ストII」タイプのゲームというと、聞こえはいいのだが…なんだか知らないが、ずいぶん操作性や当たり判定に問題があって、格闘ゲームとして納得がいかないところが多い気がする。個人的には実写の西遊記という題材が気に入っていただけに、練り込み不足が感じられるのがちょっと残念だ。

50

クセの強いゲームだが、基本はおさえてある。ただ、対戦格闘ゲーム初～中級者をターゲットにしているのは明らかなのに、ストーリーモードの難易度が高いところは納得いかない。対戦プレイはキャラの能力差が大きいためイマイチ盛り上がらないし。あと、ポーズ機能くらいはつけておくべきだろう。

65

「着ぐるみ」を取り込む、というアイデアが、とってもユニーク。不気味なキャラが炎の中から現れる、なんていうノリが、一昔前の特撮ものみたいで最高。怪人マニアじゃなくても大ウケ間違いなし。必殺技も怪しすぎるし、普通の対戦格闘に飽きた人には新鮮かも。ただ、ゲームバランスと操作感に難あり。

75

着ぐるみVSコスプレ格闘なもんで、見た目のうさんくささを異常に感じる。実際、ゲームも相当キレてて、キャラパターンが少ないとか、操作性のレスポンスがイマイチとか、バランスにも難あり。ヘンテコなムービーやセリフなど、その手のゲームが好きな人(僕もそうだが)には一見の価値があるかも。

50

へべれけステーション ポポイっと

■サンソフト■A・PZG
■5月26日発売■¥5,800

人気キャラクターへべれけをフィーチャーした落ちモノPZG。2人対戦専用のぽぷーんも入っている。

ゲームのできとしては、よくまとまっていて文句はないと思うので、落ちものが好きなら、買っても絶対に損はしないと思う。ただ、どうも僕は、この「へべれけ」というキャラクターがあまり好きになれないために、イマイチのめり込むことができなかったのも本当のところだ。キャラが好きならおいしい。

75

ハッキリいっちゃうと「既成の落ちものパズル(『Dr.マリオ』)にオリジナル要素を少し入れただけ」のゲーム。それなりにおもしろいのだが、リアルタイム性がやや強かったり、連鎖を狙う戦略性がイマイチ弱かったりする点が私にはなじめなかった。消し方を選択することで、難易度を変えられる点はおもしろい。

65

「ポポイっと」と「ぽぷーん」の2種類の落ちものパズルが楽しめる、1粒で2度おいしいゲーム。特に「ぽぷーん」は、キャラごとにスペシャルアタックが用意されていて、ウレシイかぎり。さらに、オプションで「ぽろぽろ」の耐久度や消し方を設定できるなんて、こりゃあ、PSにも「へべれけ猿」続出?

80

「へべれけ」のファンだけにオススメしておく。「ポポイっと」は、キャラクター性が反映されないシステムに疑問を感じるものの、ステージ間のビジュアルはニヤリなデキ。ただ、豪華声優を起用しておきながら、ビジュアルでしゃべらないのはもったいない。ゲームとしては「ぽぷーん」の方が遊べる。

75

ゲームの達人

■サンソフト■TBL
■6月9日発売■¥8,900

麻雀、将棋、連珠(五目並べ)、プレイス(オセロ)の4種類がパック。ストーリーモードもあり。

値段が高いのだが、4本入っていてこれと考えれば、納得は行くのではないかと思う。ゲーム内容は、伝統的なゲームばかりなので誰でもプレイできるのだが…これをコンピュータでやることが楽しいのかと言われると、少し困ってしまう。ただ、ヒマ潰しとしては最適なのは確か。それぞれのできも悪くない。

65

将棋&麻雀は「市販されている他作品には劣るものの、まずまずのデキ」他の2ゲームは「よくできている」というのが私の評価。定価から考えても、コストパフォーマンスはかなりよい部類に入るだろう。操作方法はオーソドックスなものに統一されているので、その部分で戸惑うことも少ないはずだ。

85

将棋初心者の私でも、「指導」機能のおかげで抵抗なく遊べた。他に麻雀、連珠、プレイスとアダルトなゲームばかりなのに、プレイすると意外にハマる。「ワールドモード」の対戦キャラ全員に、ゲームの達人度を示すパラメータまでついている親切さ。ただ牌や駒が少々見分けにくいのが惜しまれる点。

80

4種類のゲームが入ったいわゆる4 in 1ってヤツ。オーソドックスな作りで、個人的に見れば「買わないけど、そこにあれば遊ぶ」というタイプ。操作性もストレスなくプレイできるし、非常にまとまっている印象を受けた。牌の見にくさや、あまり目を引く部分がない点が気になるが、良質な作品といえる。

70

今月の総評

先月に引き続いて麻雀、落ちもの、テーブルゲーム系で小粒にまとまった印象。派手さはないものの長く遊べるソフトも1本あると重宝するので、この際発売中のもの(付録で特集あり)も含めて選んでみたらどうだろう。

次号では大作やRPGが数本まとまっているので、レビュアーはたいへんだけど、読者は楽しみだろうね。また好評のレビュアー座談会が連載化決定。最新ソフトの情報も可能な限り取り込んでいくのでこれにも期待してほしい。

今月のまとめ

買って損がないと思うのは「へべれけステーション」。でも、このゲームのキャラクターは書いたとおり、ずいぶん好き嫌いがあるキャラだと思うので、絵の嫌いな人にはお勧めしない。あと「ゲームの達人」がデキがいいと思うのだが、夢中になってプレイするタイプのゲームではないので、ヒマ潰しのつもりで買わないと、ちょっと悲しい思いをするかもしれない。

麻雀の2作品はどちらも「ある程度やり込んだ」程度(「名人戦」は2つ目のタイトル戦に負け続けている最中、「PON」は雀士たちの卓で1位になった)だが、魅力を感じなかった。「悟空」はもう少しゲームバランスが取れていたらよかったのだが。「へべ」もキャラクター性におんぶにだっこという印象が強い。「達人」は4つのゲームを、わざわざ立ち上げ直さずに遊べる点がいい。

今回特に目を引いたのは、やっぱり『悟空伝説』の着ぐるみアクションでしょう。刺激の足りないそこのあなた、買いですよ。3本のTBLでは、将棋の奥の深さを教えてくれた「ゲームの達人」に軍配。作りもしっかりしてたしね。それと同じくらい楽しめたのが「へべれけ」。実は私「落ちもの」が大の苦手。「へべれけ」もけっして楽勝じゃなかったけれど、下手なりにハマれました。

「へべれけ」は、「ぽぷーん」が2人対戦しかできないという欠点もあるけど、やはりファンですから。それに、かないみか、若本規夫、千葉繁という、声優陣もポイント高し。「女子高名人戦」は、ある意味で燃えるものがある。このクソアマどもに勝ちたい、という勝利への執念だ。脱がないのに、意地になってプレイしてしまった。キツイことを書いたけど、実はいちばん気にいってる。

自分の限界に挑むことにロマンを感じる人大募集

電撃タイム&スコアアタック

日本全国のライバルたちと、限界に挑む楽しさを分かち合おう

ゲームで出した記録で友達と競争すると、さらにアツいプレイを楽しめるよね。でも、どうせなら、大勢で競う方が盛り上がるし、より高レベルの人を目指す方がやり甲斐もあるに違いない。そんな全国のゲーム好きの夢を叶えるために、この〝電撃タイム＆スコアアタック〟のコーナーは誕生した。これからも、挑戦を愛する読者諸君がいる限り、このコーナーが終わる日は来ないと約束しよう！　トップに及ばなくても、自分なりにがんばってくれた記録なら大歓迎なので気軽に挑戦してね。新種目の開設希望など含めた意見や感想も待っているぞ。

◀よりスゴい記録を目指してプレイする楽しさを、君も体験してみない？

挑戦者よ、これが「おきて」だ

ナムコ　鉄拳

挑戦する人は、右ページの欄外に目を通すこと！　対ＣＯＭのイージーモード（ファイトカウントは２、ラウンドタイム無限）でオールクリアまでのタイムを競う。トライ中の２Ｐ乱入は厳禁だからね。使用キャラは裏技で使えるキャラも含めて全19人の誰でもＯＫ（！）で、記録集計はキャラ別に行う。

ナムコ　リッジレーサー

タイムトライアル（おもてコース、左右反転は含まない）の３周トータルタイムで競う。ＡＴ／ＭＴ、ネジコンの使用はいずれも自由。使用する車は裏技で選べる車も含めた全13車のどれでもＯＫ。記録集計は〝車種別〟に行うぞ(#12も希望に応えて集計が復活)。申請記録はセーブで残しておこう。

SCE　ジャンピングフラッシュ！

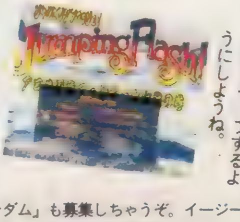
タイムアタックモードのワールド１のステージ１～３の合計クリアタイムで競う。３つのタイムの合計は表示されないので、申告する時に自分で計算すること。また、ハガキにはステージ１～３のそれぞれのタイムも書くのを忘れないように。入賞に備えて、記録を出した後には、セーブしておこう。

SCE　モータートゥーン・グランプリ

タイムアタックの〝ＴＯＯＮ　ＩＳＬＡＮＤ〟で２周トータルタイムを競う。ネジコンの使用は自由で、使用キャラはどれでもＯＫ。記録集計はキャラ別に行うぞ。前々号から集計が復活したペンギン、ラプターは、今までに届いたハガキも集計に加えている。申告記録はセーブで残しておくようにね。

エントリーするには？

記録申請はハガキに住所・電話番号・氏名・年齢・参加種目・申請記録（内容は以下参照）を書いて送ってくれればＯＫ。ハガキ一枚につき、一人一種目の申請のみ有効だぞ。『鉄拳』などキャラ別（車種別）に集計する種目も、ハガキ一枚で１キャラ分（１車種分）の記録のみ有効なので注意。記録申告には『鉄拳』はタイム／使用キャラ、『ジャンピング』はワールド１の合計タイム／ステージ１～３のタイム、『リッジ』はタイム／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か、『モータートゥーン』はタイム／使用キャラ／ネジコン使用か否か、を明記すること。一人で複数種目にエントリーしても構わない。同じ人が同じ種目に再申告する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と書き添えてね。



◀叩き出した新記録は必ずセーブするようにしようね。

勝者へのほうび

『ジャンピング』は９月号発表時点で上位５名に希望のＰＳソフト１本をプレゼント。同じく『リッジ』13車種別『モータートゥーン』５キャラ別の優勝者それぞれにテレカを進呈。『鉄拳』は９月号で中間報告、10月号発表時点で各キャラ優勝者にテレカを贈呈。入賞者には〝編集部から連絡の上で〟申請記録をセーブしたメモリーカード（後で返却）を送ってもらうからね。『鉄拳』挑戦者は下の欄外も読むこと。９月号発表分のしめ切りは７月15日（当日消印有効）だ。

挑戦の受け付けは…

〒101東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
電撃タイム&スコア係まで

©1995 Sony Computer Entertainment ©ナムコ ©SEIBU KAIHATSU INC.

番外編（記録集計のみの種目）で『機動戦士ガンダム』も募集しちゃうぞ。イージーモードのモビルスーツ撃破数で競技を行う。挑戦者はほかの種目と同じように、ハガキに規定事項（申請記録はモビルスーツ撃破数）を書いて送ってくれればＯＫ。上位者の記録確認にはメモリーカードの代わりにオプションモードの〝スコアランキング〟を録画したビデオを使うので準備しておこう。ほかにも人気があれば、番外編でも色々な競技を扱っちゃうからね。

全国トップレベルの強者たち

それでは、全国トップレベルの強者たちの名前と記録を紹介しよう。『ジャンピング』の各ステージのタイムは次号で明かすので、お楽しみに！（前号でニーナとロウの優勝者記録が入れ代わっていました。お詫びいたします）

鉄拳　イージーモード キャラ別クリアタイム

一八	1位	竜王バハムート	大阪府	1'05"21
ポール	1位	阿部衛	愛知県	0'57"21
キング	1位	末宇	東京都	1'20"30
ニーナ	1位	草薙蛍一	北海道	1'03"16
ジャック	1位	阿羅弘昭	宮崎県	1'08"31
ロウ	1位	NJC-DAN	京都府	1'32"40
ミシェール	1位	H.N	岐阜県	1'16"53
吉光	1位	ZAN-TG	大阪府	1'43"45

ジャンピングフラッシュ！　タイムアタック ワールド1合計タイム

1位	大和　肇	東京都	1'02"383
2位	ムームー	秋田県	1'03"148
3位	J・F	秋田県	1'03"166
4位	やまもと香子	東京都	1'03"683
5位	徳永幹夫	神奈川県	1'04"032
6位	夢々星人	兵庫県	1'04"065
7位	増田友孝	東京都	1'04"066
8位	光橋和俊	神奈川県	1'04"115
9位	英知　恵	広島県	1'04"166
10位	バーオアフ	東京都	1'04"182

雷電プロジェクト　ノーマルモード1周までのスコア

1位	黒カバプー	山口県	3,931,670	ALL	1P
2位	はむはむ	東京都	3,718,120	ALL	1P
3位	N・RR	宮崎県	3,390,820	ALL	1P
4位	みっくす牛乳	岩手県	2,906,670	8面	1P
5位	MSA	宮崎県	2,811,660	8面	1P

リッジレーサー　タイムトライアル 車種別トータルタイム

#13	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'33"478	MT	ネジコン無
#2	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'45"493	MT	ネジコン無
#3	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'46"795	MT	ネジコン無
#4	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'47"248	MT	ネジコン無
#5	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'46"866	MT	ネジコン無
#6	1位	Me I	東京都	2'39"603	MT	ネジコン無
#7	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'45"115	MT	ネジコン無
#8	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'43"171	MT	ネジコン無
#15	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'46"369	MT	ネジコン無
#16	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'42"674	MT	ネジコン無
#17	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'41"873	MT	ネジコン無
#18	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'43"586	MT	ネジコン無

モータートゥーン・グランプリ　タイムアタック キャラ別トータルタイム

ロック	1位	IDK	東京都	2:00.992	ネジコン使
ロック	2位	麦倉聡子	東京都	2:02.287	ネジコン使
ジーン	1位	IDK	東京都	2:04.954	ネジコン使
ジーン	2位	佐藤李青	宮崎県	2:15.284	ネジコン無
ボルボックス	1位	IDK	東京都	1:47.791	ネジコン使
ボルボックス	2位	佐藤李青	宮崎県	2:12.539	ネジコン無

キミの実力はどのくらい？ ザ・ランキングチェック

恒例の全体ランキングチェック表をお届けするので、各自のレベルの確認に利用してね。たとえトップに及ばなくても、このコーナーを通して一人一人が自己の限界に挑む素晴らしさを楽しんでくれていたら、スタッフ一同それに勝る歓びはない。今月も参加してくれた全員の中から抽選で5名にテレカをプレゼントしちゃうからね。君の次なる挑戦を楽しみにしているぞ。

鉄拳

一八（参加者88名）		ジャック（参加者47名）	
3位	1'09"11	3位	1'10"58
5位	1'23"41	5位	1'12"50
10位	1'42"80	10位	1'30"80
20位	1'53"31	15位	1'40"63
30位	2'07"50	20位	1'46"93
40位	2'20"75	25位	1'53"21
50位	2'34"38	30位	2'07"26
70位	3'24"33	35位	2'19"81

ポール（参加者103名）		ロウ（参加者40名）	
10位	1'11"45	2位	1'33"48
20位	1'36"78	3位	1'56"68
30位	1'43"21	5位	2'26"25
50位	2'01"61	10位	2'50"40
70位	2'16"58	15位	3'10"40
90位	2'32"75	20位	3'39"20
120位	2'53"63	25位	3'59"01
150位	3'23"55	30位	4'35"61

キング（参加者110名）		ミシェール（参加者180名）	
5位	1'36"35	10位	1'51"51
10位	1'52"93	20位	2'03"53
20位	2'00"88	30位	2'12"13
30位	2'23"43	50位	2'19"26
40位	2'36"10	70位	2'35"95
50位	2'43"45	90位	2'50"28
75位	3'29"56	120位	3'12"85
90位	4'04"25	150位	3'37"50

ニーナ（参加者86名）		吉光（参加者46名）	
3位	1'11"98	3位	2'02"39
5位	1'12"35	5位	2'14"35
10位	1'30"01	10位	2'20"70
20位	1'48"02	15位	2'24"80
30位	2'27"10	20位	2'36"91
40位	2'37"90	25位	2'45"40
50位	3'04"21	30位	2'50"40
60位	3'26"71	35位	2'58"08

ジャンピングフラッシュ！

15位	1'04"982
20位	1'05"182
30位	1'05"649
50位	1'06"616
75位	1'07"599
100位	1'09"066
150位	1'12"282
200位	1'15"999
250位	1'22"333

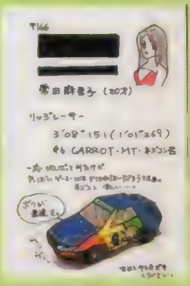
雷電プロジェクト

参加者101名

20位	1602,140
30位	1264,210
50位	864,010

今月の"アツイ"人

この小コーナーでは、応募者の中でガッツを感じた人などを紹介しちゃうのだ。まず「ダメだと思ったのですが、せっかくトライしたのでハガキを出しました」と書いてくれた埼玉の小林さん。その精神こそ、挑戦者の鏡です！　東京の常田さんほか、女性でトライしてくれる人も大歓迎。最後に神戸の井口さん。3'33"33 のタイムはお見事です。



▲今回紹介した3名にはテレカを差し上げまーす。

★「鉄拳」の注意★2P乱入を利用して好タイムを出しやすくする方法があるけれど、これは禁止とするぞ。そのため、入賞者の記録確認の時にメモリーカードのデータで"2P　GAME　WINS"のところに2P乱入の痕跡があったら、記録は無効となるので注意。メモリーカード代わりに、申請タイムを出した時のプレイ(スタート～クリアまで)を録画したビデオテープを提出してもOKなので、入賞に備えて都合のいい方を用意しておこう。集計はまたゼロからスタートするからね～。

電撃タイム&スコアアタック出張編

超人プレイヤーの直伝テク・ランド

『リッジ』T.T.で頂点を究めた強者が、その㊙テクを大公開!!

タイム＆スコアアタックのコーナーに全国から送られてくる上位の記録は、どれも驚異的なものばかりで、トップレベルのテクニック公開を希望する声も編集部にたくさん寄せられている。そんな熱烈なコールに応えて、今月から超人プレイヤーのテクニックを紹介する新コーナーがスタート！ 栄誉ある第１回は、募集開始以来、最高の挑戦者数を記録した『リッジ』T.T.の超人テクに迫ってみたいと思う。この激戦種目で見事トップに輝いた〝ぎゅ？氏〟に全面協力をお願いして、今号と次号連続で同氏の走りを徹底紹介してもらうぞ！（以下は基本的に#12、MT、ネジコン／タイプH、±３㎜、90°の設定を前提としています）

◀ぎゅ？氏によると、今回紹介している走法にすら、まだ改善の余地が残されている(！)という。

●ドリフトの性質について

ドリフト中に進行方向へ車体の中心線を向けておくと、ドリフト中にスピードが上がり続け、グリップが戻った瞬間で最高速度を30〜40km/hほど上まわれてしまう現象があります（車体の中心線が左右にズレていると、タイヤが鳴って減速する普通のドリフトになってしまう）。具体的には「ステアリングを少しきって戻して」から、「アクセルをはなし、もう一度アクセルを踏む（以下〝アクセル法〟と呼ぶ）」か「アクセルをはなし、ブレーキを一瞬踏んでから素早くアクセルに踏み替える（以下〝ブレーキ法〟と呼ぶ）」という操作によって起こります。また、ドリフトを一度行うと、一定時間再度のドリフトができなくなります。以後では、この現象をドリフト制限と呼びます（編集部注：ドリフトについての基礎的なことは付録P．24参照）。

●アクセル法とブレーキ法

アクセル法はゆるやか（単純）なカーブで最良のドリフトを狙う時に向いています。また、比較的グリップが戻りやすいので、短い距離でドリフトを切りたいときに特に有効です。ただし、グリップ性能がいい車の場合、アクセルを長くはなしておく必要があるので、使うならばグリップ性能の低い車が向いているでしょう。ブレーキ法は、ドリフト状態を持続させやすい特徴がありますから、第１トンネル出口のＳ字など、アクセル法では途中でグリップが戻ってしまって曲がりきれない場所などで特に有効です。

▲ブレーキ法は、速度が不十分でもドリフトさせやすいのだ。

●コース補正システム

ドリフト中はコースが右に曲がっていれば、車が左を向いていても、車体は右方（コースの進行方向）へ曲がっていきます（それに逆らって左へ切っても、車はクルクルと左へ回転するだけです）。この現象をコース補正と呼びます。

スタート地点から順を追って、プロの走りを徹底解明

1 スタートポイント

スタートの切り方には様々なものがありますが、どれも大差はないようです（編集部注：一般的に有利と思われるスタート方法については付録P．24で紹介しています）。スタートしたら一気に４速へ上げ、4000rpmまでタコメータが戻ったら５速にシフトアップします。５速から６速へは最初のチェックポイントを越えて、トンネル内でドリフトに入った直後にシフトアップすると、１周目のタイムロスをほんの少し軽減できます。

▲６速へのシフトアップはドリフト直後のここで行う。

2 第一トンネル内〜右複合

アクセル法	
グリップ時の目標速度	1周目265km/h 2周以降290km/h

右図を見てください。赤で描いてある部分がドリフトして走る部分です。開始点寄りの〝○印〟はブレーキかアクセルを踏むポイントを表し、〝！マークの矢印〟はグリップした瞬間の車体の方向を表しています。図の場所ではインへ気軽に寄って、軽くステアリングを切った後アクセル法でドリフトに入ればＯＫです。次のコーナーまでにドリフト制限を解いておく為、コーナー全てを使わずに二つ目の右コーナー手前で外側の壁に向けてグリップしましょう。

協力／ぎゅ？氏　コースイラスト／あいざわひろし

※図中では、青いラインはアクセルとブレーキをはなして走行する部分を、赤いラインはドリフトして走行するラインをそれぞれ表しています。同じく、それぞれの色で○印をつけてあるところが、各々のボタン（アクセル／ブレーキ）を入力（あるいは〝はなす〟）するポイントになります。

3 第一トンネル出口～橋までのS字

ブレーキ法

グリップ時の目標速度　290km/h

トンネル内を左へ寄り、トンネル出口右の壁スレスレを狙ってブレーキ法でドリフトに入ります。ドリフト中にはタイヤが鳴らないよう丁寧に車体の向きをコントロールして、S字を曲がりきったら可能な限り早くグリップが戻るようカウンターを当てましょう。尻をぶつけたり、曲がりきれない場合などは進入時にアクセルを心持ち長く離すようにすると多少楽になります。この次は変則的なドリフトをする場所ですよ！

◀壁スレスレをすり抜ける瞬間。こんなミスと髪一重の走りが次々に行われるプレイは芸術的とさえ呼びたくなる。

4 橋出口～上り坂への左コーナー

アクセル法

グリップ時の目標速度　290km/h

ドリフト制限のため、普通にドリフトを狙うと壁に激突してしまいます。そこで、アウトから進入して軽く方向をインに向け、コーナーを無視するように直線走行して実際のコーナーを半分程やり過ごします。赤線の位置でドリフト制限が解けますから、ドリフトに入りましょう。

5 登り坂頂上～海岸線S字

アクセル法

グリップ時の目標速度　290km/h

坂の上の右コーナーはグリップしたままインをついて、下りの右コーナーをアクセル法で。ここでは、なぜかタイヤが鳴りやすいので、ドリフトに入ったら一気に右へ車体を向ける気持ちでコントロールします。グリップはコーナーを曲がってすぐ戻した方が無難でしょう。また、アウトから入るより、インから入って早めにドリフトするようにした方が安全に曲がり切れるようです。続くS字コーナーですが、このS字を速く走り抜けることより、むしろ図のように左へ一気に寄り、次のヘアピンに備えて安定した直線走行に入ることを私は優先させています。

▲S字コーナーを前にして左ギリギリに寄せる。この時点でこれだけの高スピードを保持している点にご注目。

6 ヘアピン～切り返しの左コーナー

アクセル法

グリップ時の目標速度　275km/h

下図青線の部分（看板ちょっと手前が目印）はアクセルをはなし、ステアリング性能の限界を使って一気に右へ。壁接触直前にアクセルONでタイヤが一瞬鳴り、成功するとスルスルと左の壁スレスレを通過します。図中の「!!」の場所は接触判定大きいので、心持ち右へ頭を向けてグリップ、後はグリップ走行で続く左コーナーをアウトへ膨らみながらクリアしていきます。

《この続きは次号で…乞うご期待!!》

直伝テク・ランドに協力してくれる人ただ今募集中!

直伝テク・ランドでは、高等テクニックの情報を提供してくれる人を大募集しているぞ。採用者には、テクニック提供者の実名（ペンネーム）を記事内で紹介する名誉に加えて、記念のテレカを進呈しちゃうのだ。超人級のテクニックはもちろん、初心者が中級レベルに達するために有益なアドバイスなどでもOKなので、よろしくね（送り先はP．96参照）。

◀テクニック上の有効な情報なら、何でも大歓迎だぞ。

［お知らせ］現在賞品のテレカを鋭意製作中ですので、入賞された方はもうしばらくお待ちください。また、入賞された方でまだ編集部に確認用のメモリーカード（または種目によってはビデオテープ）を送られていない方は、希望のソフト名・住所・氏名・電話番号を明記の上、早めに本コーナー宛に送ってください。送付の方法は郵便局の窓口で相談すると確実と思われます。

電撃PCエンジン 8月号

好評発売中!!

付録
銀河お嬢様伝説ユナ2
B2特大ポスター

©1995 TONG KING SHOW

10ページ特集

横山智佐・冬馬由美・高橋美紀の出演声優陣による豪華座談会

銀河お嬢様伝説ユナ2

序章から5章までを徹底攻略!!

風の伝説ザナドゥⅡ

PC-FX最新情報

女神天国Ⅱ／ルナティックドーンFX

強力連載

金月真実グラビアインタビュー(後編)

ときめきメモリアルの謎

絶好調ゲームノベル

爆れつハンターSPECIAL

ゲーム情報のすべてがここにあり!!

ゲーム情報を独り占め!!
ウルトラ64もプレイステーションも、
全てのゲーム機情報を完璧チェック!

①新作王②電撃攻略王③スーパーゲームピックアップ④電撃ヒットチャート⑤ジャンル別ゲームビュー⑥フォトカタログ⑦新作予定表などの各コーナーでパソコンゲームから、新世代機を含めたコンシューマーまで、ゲームを多角的に分析・速報! ゲームのことなら「電撃王」一冊ですべてが分かる!

7月7日(金)発売

オールラウンド・ゲーム・データ・マガジン

電撃王 8月号

別冊付録

バーチャルボーイ特集

VBゲームの画面写真が立体で見える! 完全立体映像45カット収録の「3Dスコープ」付立体工作付録!!

総力特集

聖剣伝説3
エメラルドドラゴン
聖獣魔伝ビースト&ブレイド

最新情報

スーパーマリオ ヨッシーアイランド
天地創造／風来のシレン
バウンティ・ソード 他

《好評連載》コミック「聖痕のジョカ」

7月7日(金)発売

電撃スーパーファミコン 第12号

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

Play Station の社長

(株)アルトロン
桑原社長

「1回遊んだだけで終わってしまったり、あきられたりするようなものは、やっぱりダメなんだと思います、ゲームとして。せっかく買ってもらうんだから、何度も何度も楽しんでいただけるものでないと」この桑原社長の信念が、アルトロンのPS参入第1弾ソフト、『ミスランド』を生み出したのだ!!

シンプルかつ奥深い、新感覚PZG!!

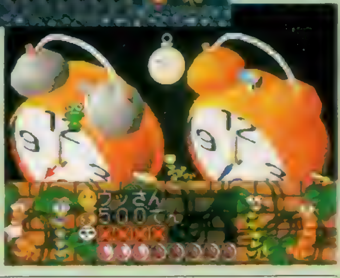
■PS参入第一弾！

ミスランド

●ジャンル／PZG●メーカー／アルトロン
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／ナシ●多人数プレイ／可（最大8人）

「立体まちがい探し」。ポリゴンで描かれた物体2個1組をクルクル回転させながらまちがいを探していくという非常にシンプルなゲーム。けっこうハマり度高し。

◀カーソルではなく物体を動かすという感覚をつかみさえすれば、簡単に遊ぶことができる。決して難しくはない。



▶パズルの題材となっているのも「家」や「トイレ」など、誰にでも親しみやすい（？）ものばかりなのだ。

誰もが思いつきそうで、でも、誰も試みることのなかった、最もシンプルなポリゴン利用法「立体まちがい探し」。まさにコロンブスの卵ともいうべきこのアイデアをPSソフトで実現したのが、『ミスランド』だ。

「実は、『ミスランド』は女性スタッフの立てた企画なんですよ。これまでの男の子中心だったゲームの世界にとらわれない、柔軟な発想から生まれたものなんです。女の子にも、また御家族でも遊んでいただける企画だと判断しまして、開発～製品化に踏み切りました」(以下、「 」内桑原社長の発言)

意外に見落とされがちなことだが、ゲームのマーケットは男の子中心（玩具業界には男児玩具／女児玩具という分類があるが、ゲームは圧倒的に男児玩具なのである）に構成されている。

しかし、今後、PS含む次世代機と呼ばれるものが目指しているのは、御家族までも含めた新しいゲーム・マーケットの創出だ。『ミスランド』は、その先駆けとなる作品でもあるのだ。

「このポリゴンで描かれたパズル部分は男性スタッフが、その周囲のムシとかブタですか(笑)、これは女性スタッフがそれぞれ担当してるんですよ。ね、おもしろいでしょ？　やっぱりうちは（アルトロンは）こういう柔軟な姿勢でゲームを作っていこうと思ってます。とにかくみなさんには一度手にとって、実際に遊んでみていただきたいですね。そうそう、できれば対戦で遊んでいただきたい。普通にお一人で遊ぶPZGとはまた違った魅力を発見していただけると確信しております」

是非、家族全員でプレイしてみてもらいたい。

PROFILE

(株) アルトロン
代表取締役／桑原正夫氏
柔和な笑顔から、ゲームと、それをプレイする子供たちへの思いやりが感じられる優しい社長さん。次回作も、実は……（秘密）。

アルトロン名作劇場

アルトロンといえば「海外ゲームの移植作」というイメージで見られがちだったが、SFCの『オリビアのミステリー』以降、自社企画のオリジナル作品が続いている。そして『ミスランド』では、そのオリジナリティの高さが注目を集め、逆にアルトロンからソフトを海外に輸出することになったのだ。ちなみに次回作はロボットが成長するACTと惑星育成SLG（ともにPS)。『ミスランド2』も鋭意企画中とのこと。

アリョール(SFC)

▲動画をジグソーパズルにしてしまった、斬新な作品。

サクセスストーリー(PS)

◀鋭意開発中の住宅SLG、『サクセスストーリー』。どんなゲームなのだろうか？

©1995 ALTRON CORP.

PS移植化計画

PLAY STATION

今回のお題は『無人島物語』シリーズ。パッと見とはうらはらな探索型の本格派SLGがPSに移植されたらどうなるのか？　マウスもあるし、パソコンライクでバンバンいきたいのぉ。

◀「2」の、エンディングへのパターンのひとつ。これで全員が助かるのか？

流れついて生き残るために南の島は危険でいっぱい『無人島物語』をPSに！

▶主人公及び各キャラクターには細かい能力値が設定されている。数値は行動によって増減。

難破した船。流れ着いたのはどうやら無人島のようだった。仲間を発見し、漂流物を集め、水を探し、食べ物を獲得する。最終目標は当然島からの脱出。はたして生き残ることが可能なのか？

PC98用ＳＬＧ「無人島物語」はサバイバルゲームである。水や食料が尽きれば、あっさりとゲームエンド。まあ、現実だったらムチャクチャシビアな設定を、さわやかな(笑)グラフィックと明るいキャラクターの個性でＳＬＧマニアでなくとも手軽にプレイできるようにしているのが特徴である。「１」の基本システムを生かし、イベントやアイテム類を豊富にした「２」も最近発売され、パソゲー業界を盛り上げている。このソフトのＰＳ化はどうでしょ～かぁ！

●もしもPSになったら？

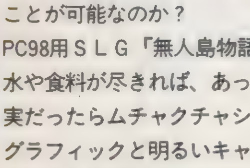
●シナリオ　パーティをグループ分けして、行動範囲内（グループメンバーによって範囲が変わる）で探索を行うシステムは「１」も「２」も一緒。メンバー次第の組み合わせや数値で現れる隠しイベントなんかは、ＰＳ版になったとしてもそのまま移植される可能性が強い。だってこの辺が、このゲームの最大の魅力だし。ＰＳはすでにマウスも発売されてるんで、操作方法なんかも一緒で大丈夫。データなんかはもう少し簡略化してもＯＫかなぁ？

●グラフィック　前述したイベント関係はグラフィックを生かした作りになっている。ＰＳになるとしたら、この辺は当然アニメーションでしょう(笑)。制作メーカーのＫＳＳさんは「アイドルプロジェクト」なんかでアニメも得意だし。期待大です。

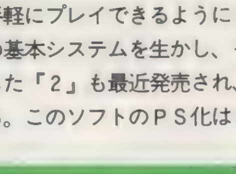
●サウンド　イベントがアニメなら、当然セリフもしゃべりまくりにならなきゃウソ！　声優系ＣＤは、これまたＫＳＳさんの得意分野だし。アイテム発見やイベントの効果音なんかもＰＳの高性能でレベルアップ？

『無人島物語』

飛行機の突然異常の事故のせいで、無人島に流れ着いた主人公。リーダーとして５人の仲間をまとめて、様々な困難に立ち向かわないといけない。命がけである。が、ゲームに慣れないといけない最初のうちを除けば、難易度はけっこう低めに設定されている。良作。もう少しイベント数やクリア方法が多彩ならいいのにっていう意見もあったが……。



◀女の子発見。これで仲間が増えた。この後は水と食べ物を探さないと…。

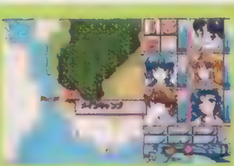


▶あっという間にゲームオーバー。やはり生き抜くのはシビアなのだ。

『無人島物語２』

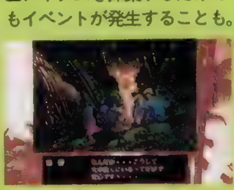
今度は船の遭難によって流れ着いた主人公＋５人。まあ、シチュエーションやパッと見はほとんど「１」と同じなんだけど、中身はまったくのリニューアル。特にイベント、アイテムといった各要素が格段にパワーアップしている。

そして「１」と全く異なるのがバランス。後半、パラメータが上がりきって最高能力人間が作成可能だった前作よりも、はるかにシビア。中でも直でゲームオーバーにつながる水や食料といった基本アイテムは決して余ることがないので使いどころがかなりムズイのである。いつ採取するか、いつ使うか。パズル的な難しさがいい。生き残るってツライことかも。



▲メインキャンプから探索は始まる。最初はほったて小屋。

▲アイテムを採集するだけでもイベントが発生することも。



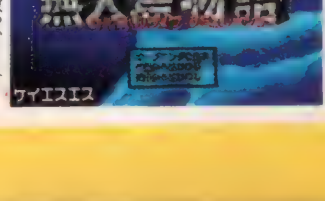
▲火打ち石を開発すると起こるキャンプファイヤー。

そして実際のところは？

さてさて、「無人島物語」の移植の可能性はどんなモンなんでしょうか？

「ＰＳの能力をいかしてどんなことができるのか。その辺を考慮に入れて今後の対策を考えています。実際移植するかどうかはまだ、未定ですが、みなさんの応援があれば、どうにかなる（移植が緊急決定する）かもしれません」：とのこと。つまりキミが移植希望ハガキを書けば、さっさと移植される可能性もないワケじゃない！　さあ、今すぐハガキを送ろう。

▶アイテム数や、イベント数をさらに増加でPS版を！　あ、当然アニメも+。



©KSS

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	7932
2	6	同級生シリーズ	6232
3	5	ヴァンパイアハンター	5722
4	3	スーパーロボット大戦シリーズ	5509
5	11	女神転生シリーズ	4173
6	4	ドラゴンクエストシリーズ	3881
7	7	ストリートファイターシリーズ	2710
8	14	エースドライバー	2143
9	2	バーチャファイターシリーズ	1994
10	10	ぷよぷよシリーズ	1767
11	13	天外魔境シリーズ	1535
12	−	ポリスノーツ	1321
13	12	ラングリッサーシリーズ	1228
14	15	三國志シリーズ	1095
15	16	スーパーリアル麻雀シリーズ	909
16	9	サムライスピリッツシリーズ	876
17	8	パワードールシリーズ	753
18	17	デイトナUSA	729
19	−	スレイヤーズ	689
20	−	メリクリウスプリティ	596

アーケードからふく風

▲決まった瞬間が超気持ちいい！　これまでのシリーズとはちと違う、『ZERO』。基板が欲しくなっちゃうなぁ。

さてさて、今、アーケードの最も熱い風は、本家『ストリートファイターZERO』。担当ライター陣が取材に行って、そのまま帰ってこない（当社比）くらいカッコイイデキなのです。まあ、何がカッコイイって、あなた、そりゃ必殺技の決まり方でしょう。さすがと、うなってしまうくらいタイミング良く入るエフェクトと、技の出る直前のタイムストップ。とにかくそのタイミングが気持ちいい。基本を押さえた最先端、それが『ZERO』！

移植について熱い語らい

「いくら実際移植が難しいからって、『FF』『ドラクエ』『バーチャファイター』や『デイトナ』をこのコーナーの対象外にしてしまうのはどうかと思います。だって我々PSユーザーの中にはSS本体は買えないけど『VF』やりたいと思っているヤツがいるのは確かなんだから。まあ、早く『VF』やりたきゃ、SS買うしかないけど。『全てのゲームはPSに集まる』のならソニーにはガンバって、その辺もクリアして欲しいものです」・京都府　醍醐国正さん：

そうですな。まあ、左のランキング表に『VF』が入っているのは決してムダではないと思います。大事な読者様の御意見ナノだし。「頼む。みんなで『サイバーボッツ』をPSに移植させよう。頼む。」・東京都　のもさん：

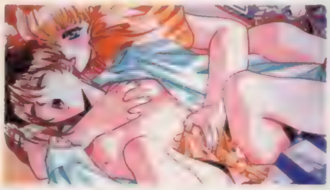
楽しいっスよね。ハデだし。もう少し個性がバンバン表面に出てくれば良いのに……って主人公たちは十分濃いけど。覚悟完了してるジン＝サオトメがスゲーカッチョイイです。

▲なかなか燃えるのが『サイバーボッツ』。熱い戦いが評判高い。

特選！ Hゲーム

「アレンジで良いから『同級生』が欲しい」・大分県　とんちき乱平さん：

さて、今回のランキング急上昇のHゲーム、『同級生』。まあこの辺の作品の移植はかなり、問題が山積み。単純に良いか悪いかだけでも、カンタンに結論は出なそうだもんなぁ。その辺、ソニーはかたくなに「H」はダメ路線を貫いてるから……。パソコンの荒れた市場を見ていると、それはそれで良いような気もするし。ちと厳しすぎるのがくせ者だけど。「服が濡れて下着が透ける」くらいは許して欲しいなぁ……。恋愛中のドキドキ感までダメってことになると、悲しいですよ。Hじゃないと思うんだけど……。



▲なかなか評判の高い「エイミーと呼ばないで」正統派のH−AVG。

▲ポリゴンHゲーとして話題だったけど、中身は……だった『監禁』。

▶埼玉県　葉月明夜さん：アニメ、映画になって人気爆発中の『スレイヤーズ』。PS化は？

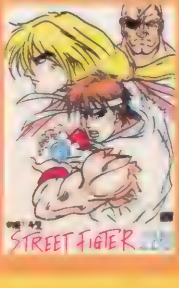
▼愛知県　山内みりゃさん：PS向きだと思うんだけどなぁ。頼むよ、カプコンさん！

▶埼玉県　TMネットさん：完全移植ですか。そりゃムズイだろうなぁ。脱ぎ脱ぎだしね。

▶鳥取県　さらめんミハルさん：3DがOKかどうかは好みの問題だよね。「Ⅲ」は評判もなかなかだし。

▶東京都　大宮ゆうさん：担当も期待してます。「ワルキューレ」ならどれでもいいなぁ。期待大。

▶東京都　大神龍馬さん：早い。これまた、カプコンさんにお願いしましょう。移植して？



▶大阪府　鯨伏あいさん：やっぱりアルルは幼稚園編がいいなぁ。小さいのにがんばってるし。

ハガキを下さいませ！ あぁひとすじ！

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中。そういうこつこつとした運動がいつか、大きな実をみのらせるのです！　みなさま！　勝利の鐘が鳴り響くのことよ！　移植！　それは夢！　移植！　それは思い出！　とにかくあなたの意見が聞きたいのです。

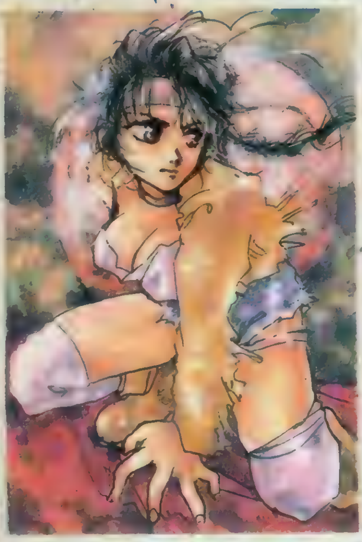
〒101 東京都千代田区
駿河台1−8
YWCA会館5F
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD
カラーイラストベリーグッド

〒101
東京都千代田区神田
駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

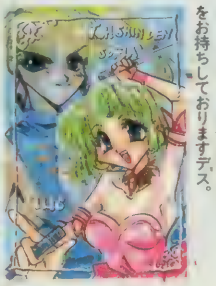
増ぺェェェェッェージ！　ついにカラー2ページをゲットォォ！　さらなる発展を目指して、ハガキと共に旅立ちたいのだぁ！　いくぜ！



◀岩手県　伊藤勇太さん：なんて美麗なミシェールなんでしょ。彼女には野生の風がよく似合う？

◀神奈川県　ぱん子さん：背中に構えた刃から繰り出されるのは…寿司屋のウワサもあるエイジくん。

▲千葉県　夏春秋冬さん：透明感の美しい水の底。実際ソフトに人魚って出てこないのかなぁ？



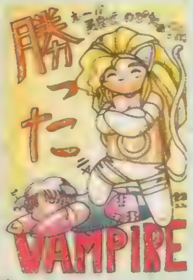
◀広島県　たかたかさん：『鉄拳』買いましたか。では今度はそのイラストをお持ちしておりますデス。

◀埼玉県　なたねからすさん：オロチの人。なんか気持ちよさそうでいいなぁ。

◀東京都　マンダムZさん：可愛いキャラで、激しいつっこみ。このギャップがいい（笑）。

▲三重県　288 さん：なんだか恥ずかしがってるモリガン。こういうシチュエーションもいいですよね。

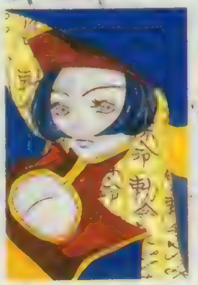
▶愛媛県　犬彦呰さん：パーティドレスに身を包んだ詩織ちゃん。赤髪だけど…僕らのアイドル＝鉄の女（笑）。



◀栃木県　森斗紫狼さん：イカスフェリシア。モリガンの「ビー」ってセリフもどこか切なげ。

▲愛知県　MIHQさん：マネでもいいです。美しい相互の読者愛（笑）。

▼静岡県　芙蓉さん：キョンシーだからカクカクした動きが超得意。

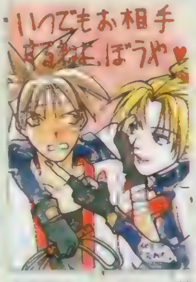


▲大阪府、ささきりょうさん：アンナの表情がなんかステキ。ニーナは黒です。

◀宮城県　CAT。SHOPさん：超決まってるアクセル。右手の拳銃が決め手っすね。

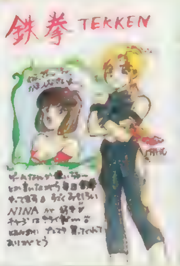
◀神奈川県　秋本ひうまさん：いやわかんないスよ。如月さんは心に熱いモノを秘めた乙女だとみた。

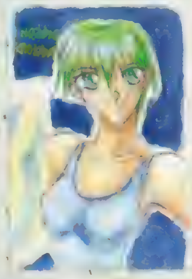
◀東京都　貴沙羅ゆうさん：キャピキャピ元気でいいよね。志村は。実写版の女の子はちょっと……だけど。



▲東京都　祥人さん：お姉さまでエイジをビシビシですか。楽しいですよね。

▼愛知県　MIHOさん：いいなぁ人に買ってもらったプレステは。





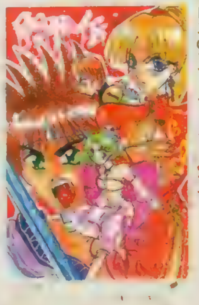
▲千葉県　文月美和さん：元気はつらつ清川さん。なんかHでステキ。

▶新潟県　竹崎冬至さん：どこか悲しげなエリス。こう見えても戦士だからね。泣いたりもするけど。

▲大阪府、国士無双さん：片桐マニアの編集部員へですか……あ、そこ、舐めないように！

◀長野県　旅門あまねさん：クマ2匹が可愛いです。さすが、「鉄拳」。別名クマゲー。

◀岡山県　吉永水吉さん：重厚メカ系フォボス。埴輪顔だけど、妙に強そうですねぇ。分厚そう

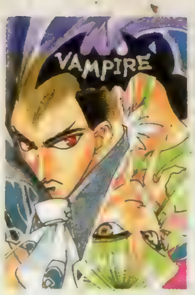


◀愛知県　山内みりやさん：リボンがまるで蝶のようなエリス。チャイナドレスのソフィアもグッドです。

◀北海道　たまるんさん：ホーの屁が連続30回出せますか。それはスゴイかもしれないです。オバカだけど（笑）。

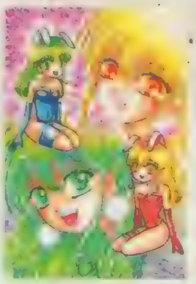
◀新潟県　りるひなさん：これまた人気の高い清川さん。元気良くって性格いいのは良いことです。

◀大阪府　とうふけーきさん：脳天気にお父さんにたわむれてる、妻と息子。戦う男の背中にはって感じ。



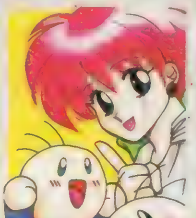
◀埼玉県　念力デミ子さん：大人気、「ヴァンパイア」モリガンの爪の伸びた指先が綺麗ですね。

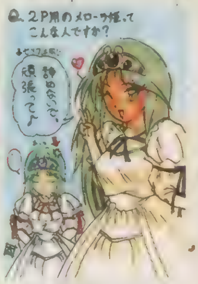
◀新潟県　竹崎冬至さん：どことなくわかつきめぐみさんライクなエイジ。かわいいです。



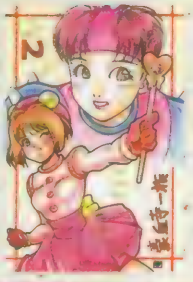
◀愛媛県　21面そうさん：「極パロ」を題材に選ぶとこなんかが、気が利いてるってヤツです。

▼神奈川県　翔鶴さん：正統派の「ぐっすん」なんか楽しそう。





▲三重県　TAIさん：いやいや……そういうんじゃ……ないです。



▶愛知県　中重仁里さん：どう見ても性格悪いんだけどなぁ。人気爆発中な綾小路クララ様。

▶東京都　ZERO+さん：数年ぶりにプレイしたのが「闘神伝」ですが。そりゃ驚くだろうなぁ。

▶兵庫県　SYペンタゴンさん：アクセルのヘッドギアってかっこいいよね。それに比べて……。

▶神奈川県　柴田絵里さん：クッーなんかソツル格好の伊集院。限定版速攻ゲット作戦を実行してください。

▲北海道　たまるさん：友だちが基板持ちなんですか。いいなぁ。遊び放題ってのがソソル。これまたバインバイン。

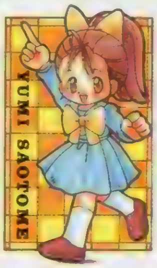
▲岩手県　伊藤勇太さん：フェリシアのモコモコポーズがたまりません。バインボヨンだし。イカス。

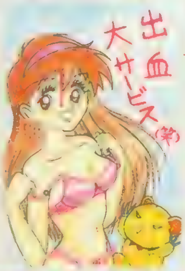
▲大分県　来丸さん：PNの下の文字が読めません。あまり難しい漢字は……。

▼愛媛県　王郎さん：「アーク」しゃべりまくりでいいですよ。

▲東京都　出流さん：ジプシーの踊り子ですもの、怪しく激しく踊りそう？

▼東京都　大宮ゆうさん：優美役のよしきさんのコラムは127ページから。

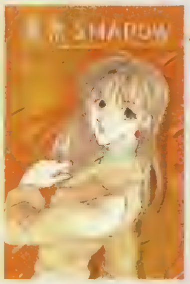




▶東京都　櫻之ひこさん：サービスは大事だと思うんですよぉ。奴隷の最終ページ参照。

▲千葉県　望月周さん：童顔（そりゃそうだって）のわりにはバインバイン（こればっか）。

▼新潟県　りるひなさん：宝生舞ちゃんはかわいいです。「東京SHADOW」期待大。



◀京都府　龍王院弘SPさん：なんと……「アーク」の冒頭がこんなだったら……笑える。

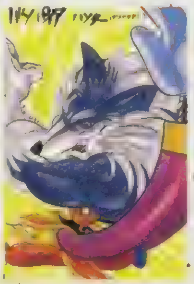
▶栃木県　森斗紫狼さん：初のCG投稿。こういうのもお待ちしておりますデス。

▲千葉県　小島しず子さん：ちと怖いけど臨場感溢れるフェリシア。黒バックがとてもお似合い。

◀神奈川県　雲丹の平道さん：平八の顔が……顔がイカス。妙にかわいいのがグッドですね。

◀神奈川県　秋海翠さん：失敗したらしいんですけど……全然兵器、いや平気じゃないでしょうか？

◀大阪府　ささきりょうさん：デローンとしているカインの養女がかわいいですねぇ。カインも楽しそうだし。



◀大阪府　都々逸さん：レイレイが大迫力でかっこいいです。なんかケダモノ様（すまん）も大迫力だし。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？

①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。

２：掲載されるとポイントが加算：ルールは130ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

３：掲載されれば、絶対何かがもらえる：現在作成中なので「なにか」が何かわかりませんが、もらえることは確かです。

電撃PlayStation読者プレゼント

電撃PSを愛読してくれている読者の皆さんに感謝の気持ちをあげたい、そんなプレゼントコーナー。今回はアフレコ取材の時にゲットしたサイン色紙を大放出。

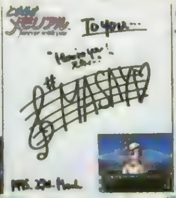
イラスト／あいざわひろし

SPECIAL ときめきメモリアル限定版＋声優サイン色紙セット計15名

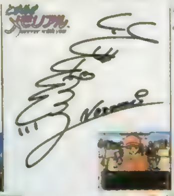
1 金月真美さん（藤崎詩織役）

2 関根明子さん（如月未緒役）

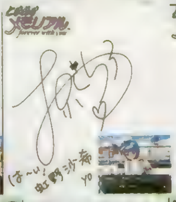
3 中　友子さん（紐緒結奈役）



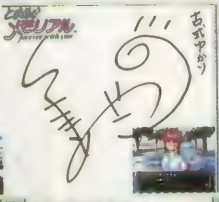
4 川口雅代さん（片桐彩子役）



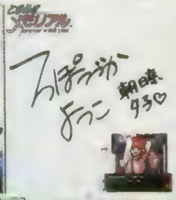
5 笹木綾子さん（清川　望役）



6 菅原祥子さん（虹野沙希役）



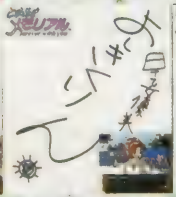
7 黒崎彩子さん（古式ゆかり役）



8 鉄炮塚葉子さん（朝日奈夕子役）

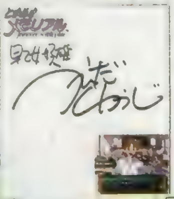
9 五十嵐麗さん（鏡　魅羅役）

10 栗原みき子さん（美樹原愛役）

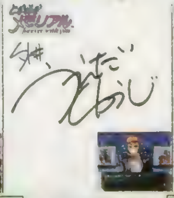


11 よしきくりんさん（早乙女優美役）

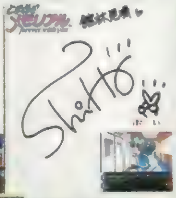
12 津野田なるみさん（伊集院レイ役）



13 上田祐司さん（早乙女好雄役）



14 上田祐司さん（外井役）



15 菊池志穂さん（館林見晴役）

1〜15はサイン色紙とソフトのセットで各1名ずつです。当選者にはソフトの発売日に発送します。

SOFT 新作 各3名 計18名

16 へべれけすテーションポポイっと

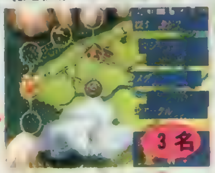
（提供／サン電子）

17 ゲームの達人

（提供／サン電子）

18 ニチブツマージャン女子高名人戦

（提供／日本物産）



19 ファルカタ

（提供／ガスト）

20 エースコンバット

（提供／ナムコ）

21 アークザラッド

（提供／編集部）

GOODS プレミアムグッズなどいろいろあって計52名

22 小森まなみさんサイン色紙

23 小森まなみさんサイン下じき

24 キングスフィールドⅡホログラムステッカー（提供／フロムソフトウェア）

25 電撃PSバックナンバーVOL.2（貴重な最終在庫）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、138ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多い場合は抽選になります。当選者は10月号（8月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えてください。

1995 AUGUST 電撃 HOW TO WIN

Play Question

ゲームの道はイバラの道。抜き足、差し足、歩こうよ。にっちもさっちもいかなくなったら、電撃プレイクエスチョンがお助けしましょう。世のため人のため、何よりも読者様のために！　群がる難問をなぎ倒すのです。

©GUST CO.LTD 1995

ファルカタ
～アストラン・パードマの紋章～

●ジャンル／SLG●メーカー／ガスト
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(1～4人)

ここで悩む PS わかんないぞーチェック!
このゲームでは、単純に戦闘のことだけを考えるのではなく、相手をうまく引っかける、ハメるといったことに頭を使う。つまり、SLGというよりはボードゲーム的な思考法・戦術が必要というわけだ。特に多人数で対戦する場合は、こういった駆け引きが重要になってくるぞ。　（シギィ）

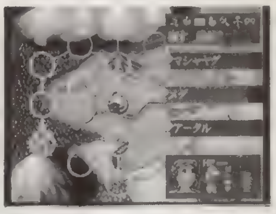
よくわかるファルカタ攻略講座・初めてでも安心です

◉BASICなゲームの進め方

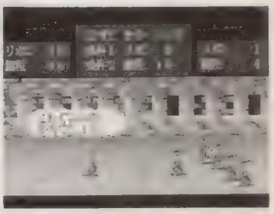
最初に理解しなければならないのは、ストーリーの進行に合わせてセリフの形で提示される、各シナリオのクリア目標だ。第１章では、①敵の侵入の形跡を発見し、②敵と交渉して友好の証となるアイテムを手に入れ、③侵攻してきた敵を全滅させる、というように、３つの目標が順番に提示される。これらのクリア目標は、セリフの形でさりげなく示されるうえ、ゲーム中に勝利条件を確認するというコマンドがないので、「セリフなんてかったるいから飛ばしちゃお」とかいって、見逃したり忘れたりしないように注意しよう。

つぎに、ゲームに登場する多くのコマンドのうち、戦闘系コマンド以外で頻繁に使用する「探索」「交渉」「誘導」の３つのコマンドの使い方を覚えよう。特に、「誘導」は、他のふたつと違って戦略的な意味合いが強いコマンドだ。仲間（というよりライバル）のパーティを敵のパーティの隣へ移動させて共倒れを狙ったり、仲間や敵のパーティの周囲に他のパーティを移動させて道を塞いだりと、使い方によってさまざまな効果を発揮する。これをうまく使いこなせれば、ゲームのクリアも一段と楽になるだろう。

また、そのほかのコマンドのうち、パーティ内の仲間の信頼度をＵＰする「宴会」は、ちょくちょく実行するようにしよう。信頼度が低いと、パーティが崩壊してしまう危険があるからね。ちなみに、「盗む」は、成功すれば〝銀粒〟は増えるが、同時に名誉と力の証である〝リボン〟が減少するので、あまり使用しないほうがいい。まあ、すでに名誉も金もないという状態なら、このコマンドを使うのにためらいはいらないけど。



◀「探索」は、モンスターとの戦闘が起きやすいので、全員で実行するようにしよう。



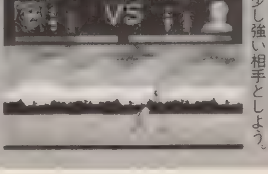
◀「交渉」は、〝リボン〟の数が多いほうが有利にすすめることができるのだ。

戦闘を制するものはファルカタを制す！　カンタンにやられないためには……

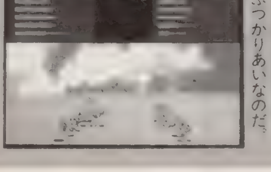
このゲームには、「探索」によって発生するモンスターとの戦闘、「試合」で行う他のパーティのキャラとの一騎討ち、「戦闘」による敵との戦いという３タイプの戦闘がある。これらは、それぞれ戦闘の方式が少し違っているのだが、勝利を得るために注意すべきポイントは同じ、「自分より弱い、数の少ない敵と闘うこと」である。ハッキリいって、どんでん返しや一発逆転などは、このゲームではほとんど起きないといっていい（試合だけはちょっと違うが）。ヒジョーにリアルに〝戦闘〟というものを再現しているというわけだ。

では、戦闘の極意をお教えしよう。まず、「探索」でのモンスターとの遭遇戦は、ひとりやふたり倒されても全滅しなければキャラは死なない、ということを覚えておこう。つまり、負けそうになったら脱兎のごとく逃げ出せばいいのだ（笑）。これは「戦闘」の戦闘（？）でも同じで、こりゃかなわんと思ったら、キャラが倒される前にすかさず逃げよう。ただしこちらでは、キャラが倒されてしまうと、敵に捕らえられたり死んでしまったりするので、パーティに被害のないように引き際をしっかり見きわめることが大切だ。そして３つめの「試合」だが、これはあくまで〝試合〟なので、負けてもキャラが死ぬことはない。思いっきり闘わせてあげよう！

◀「戦闘」で勝てば〝名誉と金〟が手に入る。



◀試合は自分のキャラより少し強い相手としよう。



◀遭遇戦は純粋な力と力のぶつかりあいなのだ。

ポイント Q&A

Q：キャラの能力値をアップさせるのに、最も効率のいい方法を教えてください。あと、〝リボン〟の数にはどんな意味があるんですか？
A：能力値は「誘導」に成功したり「試合」で勝ったりしてもアップするが、最も効率のいい方法は、全員参加する「探索」による遭遇戦と「戦闘」による戦いだろう。〝リボン〟の数はリーダーの名声を意味し、これが高いと「交渉」によるアイテム交換がやりやすくなったり、仲間の忠誠度が下がりにくくなったりするというわけだ。

ガンナーズヘヴン

●ジャンル／ACT●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可★総合評価／330

ここで悩む PS わかんないぞチェック!

このゲームの特徴は、攻略が分からないとバコバコにされちゃうけれど、倒し方をマスターすると鼻歌まじりにプレイできる点だろう。そんな訳で、ちょっと手こずっただけで諦めてしまってはもったいないぞ。改めて後半戦の攻略をするから、よく読んで参考にしてね。（JOH）

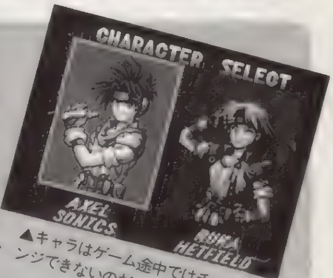
©1995 Sony Computer Entertainment.

クリアしたい人に贈る、難関ポイントの徹底攻略

ボスの攻撃や、背景などがハデハデな『ガンナーズヘヴン』。破壊しまくるのが楽しいアクションゲームだけれども、難易度設定がないのでゲーム初心者にはクリアがキツ過ぎるかもしれない。でも、せっかく買ったのなら、超カッコイイ攻撃をしかけてくる最終ボスまでを全部キミの目で確かめて欲しい！　先月号でも攻略をお届けしたけれども「まだクリアできな～い」とお嘆きのハガキが編集部に届いている。そこで今回は、後半の攻略を別な角度からポイントをしぼってお届けしよう。しっかりチェックして実戦に臨もう。

キャラはどちらがオススメ？

アクセルとルカの違いを簡単に表現すると、アクセルは狙いやすさ重視型、ルカは攻撃力重視型となる。マニュアルではルカを初心者向けと紹介しているけれど、実際には敵の撃ち逃しをしにくいアクセルの方が初心者でも上級者でも攻略は楽なハズだ。特にラスト近くでは、破壊可能なホーミングミサイルの処分が勝敗の重要な鍵を握っていて、アクセルの有利さが顕著に表れることだろう。



▲キャラはゲーム途中ではチェンジできないのだ。

こんなところでもOK 当たりそうで当たらない場所を大紹介

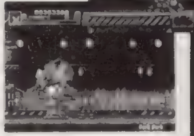
敵の弾や攻撃を喰らうとダメージになるのはアクションゲームの常識だよね。でも『ガンナーズヘヴン』では、敵キャラの体に重なるだけならダメージを受けないってことを知っていたかな？　ここでは、そんな特徴を中心に編み出した、意外な攻略ポイントをいくつか紹介しよう。このほかにも、ダメージを受けそうに見えて、じつは楽に攻撃をかわせてしまうポイントがゲーム中にたくさん隠されているぞ。ここで紹介した例を参考にして、キミも楽々攻略法を探してみよう。

◀ステージ4-2に登場するボスと対決中。ボスのビーム攻撃はしゃがんでいれば接触しないのだ。

◀ステージ3-2のボスには、こんなところから攻撃すると楽。

▲ステージ3-3ボスへは、ここから攻撃しよう。キャタピラを破壊しちゃうと利用不可だぞ。

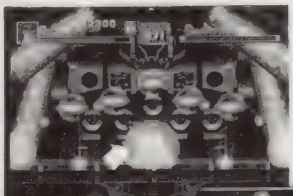
▶自キャラが右端にいるのが分かるかな？　ステージ3最初のボスも、これなら楽勝なのだ。

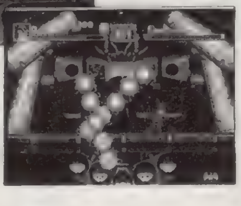

▲ステージ4などで出現するロボットは、後ろ側には攻撃しない。

ステージ4大ボス[ジャイアントブレイカー] 攻略手順をチェックしよう

◉第1段階

上段では、光ボールをバラまく→ホーミングミサイル→光ボールを自キャラを狙って放つ（写真下を参照）→破裂する光ボールを出す（写真上を参照）…という攻撃を繰り返してくるので覚えておこう。各パーツを破壊すると、そこからの攻撃は止められるぞ。下段では、常時ホーミングミサイルが放たれながら、破裂する光ボールや極太レーザーが自キャラを襲ってくる。攻撃順序も決まっているけれど、それぞれの攻撃が複合して行われる場合が多いので、順序チェックはあまり重要ではない。ボムなど利用して、ホーミングミサイルや破裂する光ボールを出してくるパーツを急いで破壊しよう。

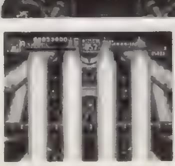

▼この攻撃は中央から右か左に歩いていれば、簡単に避けることができる。

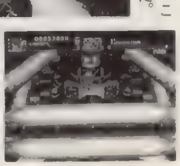

◀この攻撃は、写真の場所でしゃがんでいれば、簡単に避けれるのだ。

◉第2段階

ここでは、ボスは写真で紹介しているようなX字（A型）・縦4列（B型）・横2列（C型）の3パターンで極太レーザーを放ってくる。気付きにくいけれど、攻撃順序はキチンと決まっているのだ。まずA→B→C→B→C→A→B→Aの順に攻撃してから、後はB→C→A→B→A→C→C→A→B→A→B→C→B→C→A→B→Aを繰り返してくる。しっかりと頭に叩き込んでから対決しようね。

◀X字にレーザーが飛び交うA型の攻撃。この時には、右か左の端にいれば安全なのだ。


▲B型の攻撃。画面左右端か、画面中央が安全。


▲C型の攻撃。タイミングよくジャンピしよう。

ポイントQ&A

Q：パワーアップの持続時間の経過って一定ではないようですが。ショットを撃たないようにしたら長くなるとか、何か秘密があるんですか？
A：パワーアップ継続時間はショットを使用するしないとは無関係に経過するぞ。ボスとの対決中だけは、効果持続時間の経過がストップするので覚えておこう。ただし、ブーストアイテムでフルパワーアップした効果については、ボスとの対決に持ち越しても効果持続時間の経過をストップさせることはできないからね。

ステージ5大ボス[ドラムロ] 攻撃内容を徹底分析

◉第1段階

空中面の最後を飾るボスは、第1形態ではA攻撃×2回→B攻撃…を繰り返してくる。ここでA攻撃の3方向弾は自キャラを正確に狙ってくることに注目しよう。つまり〝撃たれたら少し上（または下）に動く〟という機械的な作業だけで、簡単に避けることができるのだ。それを知らずに、弾道を見切ろうとするのでは、後々苦労するぞ。

◀第1～3段階でボス攻撃のメインとなる3方向弾。上下からそれぞれ自キャラを狙って放たれるのだ。

▶5方向に放たれる弾。これの砲撃方向はボス位置によって決定される。間を抜けていくようにしよう。

◉第2段階

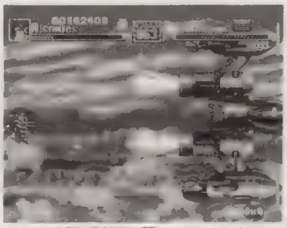
ボスの攻撃もいよいよ本格的に激しくなるぞ。この段階でボスは、A攻撃×3回→A攻撃＋B攻撃＋C攻撃→B攻撃×3回（このB攻撃は間隔をおかずに連続して行われる）→A攻撃×4回→B攻撃×2回（このB攻撃は間隔をおかずに連続して行われる）＋D攻撃…を繰り返しくる。第1段階から新たに加わったC攻撃とD攻撃は、ほかの攻撃と複合して行われるぞ。

◀ミサイル攻撃は、広い範囲を攻撃できる武器で対抗すると楽だぞ。間を抜けるのも可能だけれどもね。

▶この攻撃は間に入り込むしか手はないだろう。ただし、ボスの他の攻撃も加わるので、注意が必要だぞ。

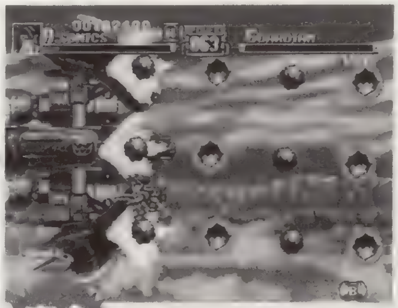
◉第3段階

第3段階ではA攻撃を連続して行ってくる。単一攻撃だけとはいえ、全く途切れることがないので苦労させられることだろう。ここでは、第1段階のところで解説した3方向弾の避け方を参考に、チョン・チョンと連続して動くような感じに避けよう（一気に大きく動いてしまうとかえって避けにくくなってしまうぞ）。


▲3方向弾が連続で襲いかかってくる！ここでは、3方向弾が自キャラ位置を狙ってくる特徴を最大限に利用するのだ。

◉第4段階

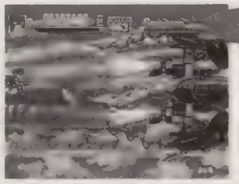
この攻撃では鉄球の放たれ方が4パターンあって、一定の順序（14パータンで1ループ）で行われている。最初は難しいけれど、鉄球を避けまくれるようになると結構気持ちイイので、上級者の人はがんばってみよう。楽に突破したい場合は、安全地帯の利用をお勧めするぞ。詳しい場所に関しては、写真を参考にしてね。



▲避けまくるのも気持ちいいけれど、安全地帯を使った方が楽。ちなみに、この少し上のところも、安全な場所があるぞ。

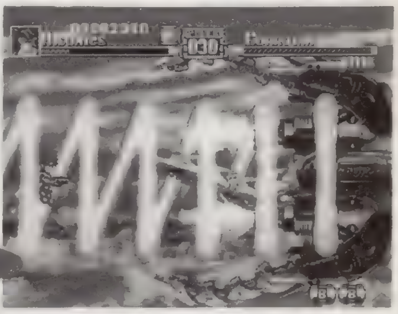
◉第5段階

いよいよ最終段階に入り、ボスはB攻撃×3→E攻撃×2→〝B攻撃＋F攻撃〟×3回→B攻撃→G攻撃…の繰り返しで襲いかかってくるぞ。E攻撃では触手から自機を狙ったピンク玉を出してくるので、上下に大きく動いて避けるしかない。F攻撃では上下からピンク玉が襲ってくる。この時のピンク玉は自機位置を関知した軌道をとってくるので、画面左で構えて、5方向弾の間を見て右方に抜ける…という感じに対処しよう。G攻撃の前の複合攻撃では画面上下に追いやられやすいけれど、中央の高さにすぐに戻っておくように。そうでないと、G攻撃の時に渦巻きの中に入れないぞ。



◀この攻撃は切り返し命。自キャラの移動スピードが遅いので、的確に動かないと避けることはできないぞ。

▶この弾は上下から自キャラの位置を狙って飛来する。5方向弾に対して、前に抜けるような感じで対抗しよう。



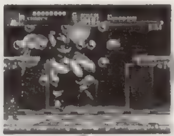
▶この攻撃は意外なことに間を抜けることが可能。比較的楽な時なので、今のうちにダメージを与えてやろう。

ステージ6ボス[ヴァース] 避け方の見極めが勝利の鍵

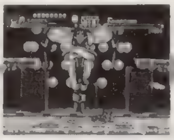
◉第1段階

右の連続写真を見てほしい。最終ボスは第一段階で、これら一連の動きをした後、同じ攻撃を左右逆に行い、以降それを繰り返してくる。避け方も右の連続写真で説明している通りなのだけれど、最終ボス戦では、タイミングのとり方が非常に難しく設定されている。そのために、動くタイミングの微妙な違いが色々な影響を及ぼすので、君なりのパターン作りの特訓なくして勝利はありえない。特にボスの放つ多方向弾が「どうしても当たってしまう」と思うようなら、動くタイミングを色々とずらして何回もチャレンジしてみよう。

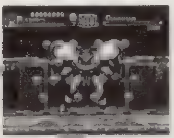
▼ボスが寄ってきた。さあ、このタイミングで…。



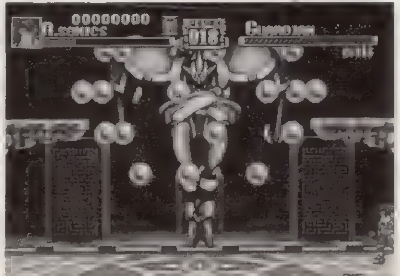
▼スライディングで一気に右へ抜けてしまおう。



▼この時は、上の足場にぶら下がればOK。

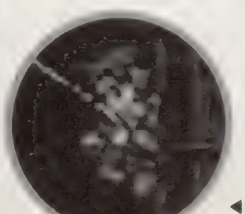


▲最初はここで待機。最初だけ中ジャンプすれば、特に問題なく避けれる。


▶それから地面に着地。次は、今と同じことを左右逆に行おう。後はこれを繰り返すだけなのだ。

◉この後は…

今回攻略をお届けするのは残念ながら、ここまで。この後、ボスは3つの連続した破壊柱を生み出す第2段階、破壊柱とヒトダマ弾を怒涛のように放ってくる第3段階、4つのミラーボール（？）を自らの手のように操る最終段階と、さらにプレイヤーを苦しめることだろう。ここでは、ボス攻撃の誘導、しゃがんでいれば当たらないなどの意表をついた避け、ワイヤーを使った無敵状態の利用、の3つを念頭において、パターンを作り出すしかない。感動のエンディングは目の前だぞ。


◀ワイヤーでぶら下がっている間は無敵状態だ。このテクを忘れないこと！

ポイントQ&A

Q：このゲームは典型的なパターンゲームと聞きました。でも、ゲーム中はプレイに集中していて、なかなかパターンなんか覚えていられないのですが…。
A：ゲームのプロである我々は、ゲームの攻略にビデオをよく活用している。録画をしながら普通にプレイして、ミスしたりしたら再生して敵攻撃を研究するワケ。この方法だと、プレイ中に気付かなかったことを驚くほど発見できるので、実は効率的な攻略ができたりするんだぞ。ちょっと面倒だけれど、お勧めの作戦なのだ。

RAYMAN

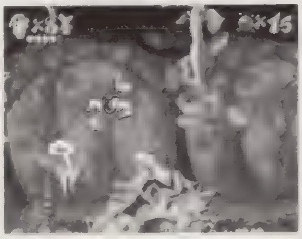
●ジャンル／ACT●メーカー／ユービーアイソフト
●発売日／7月中旬予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可★総合評価／ー

生き残るための3つのポイント

幻想的な背景がとても美しい『RAYMAN』はフランス生まれのゲームだ。ちょっと動きにハデさがないから、1回プレイしただけで、このゲームの味を十分に理解せずにやめてしまうことも考えられる。そこで、スンナリと馴染めるように、簡単なプレイ・ガイドを紹介！

POINT1◉ジャンプを使いこなせ

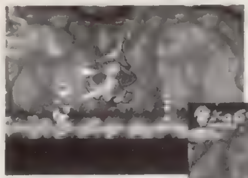
最近のアクションゲームでは珍しく、『RAYMAN』では、ジャンプでシビアなタイミングを要求されるケースも多い。これは完全に慣れの問題なので、ジャンプする位置とタイミングを研究してみよう。練習あるのみだ。



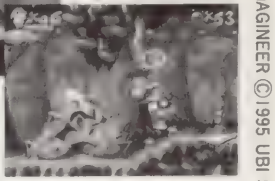
▶ジャンプ力はあまりないので、乗り移りをバッチリと決めるには、タイミングが大切なのだ。

POINT2◉キャラの特性を読め

マイキャラは最初ジャンプすることしかできない。そこで、あるキャラ（彼の正体は今はまだ秘密…写真を見てね！）に会って、パンチ力を授けてもらおう。また、パンチができるようになったら、紫色の木の実を叩き落としてみよう。これは足場に利用できるぞ。

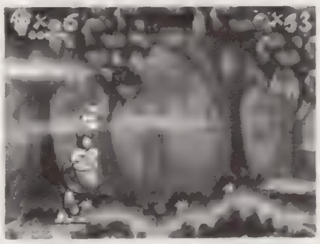


◀彼に会わないと、パンチ攻撃は使えないぞ。場所は秘密だけれど、できるだけ早い時期に会うようにしよう。



▶この実を叩き落とすと、足場に利用できる。落とした後も、パンチすることで、ある程度運ぶこともできるのだ。

POINT3◉敵の動きをつかめ



▲敵に〝実〟をぶつけると、彼を足場にしてさらに高い場所にジャンプできちゃうぞ。

叩き落とした紫色の木の実は、パンチしてあげることで運搬も可能だ。これを敵にぶつけると、敵を足場として利用できるようになるぞ。また、このゲームに登場する敵は、ある動作を機械的に行ってくるタイプばかりなのだ。だから、タイミングを見て避けるなり攻撃するなりしていればいいので、相手の動きをよく観察して攻略するようにしよう。これで攻略はバッチリ？

©1995 TENKY/IMAGINEER ©1995 UBI SOFT ©SUNSOFT

へべれけステーションポポイっと

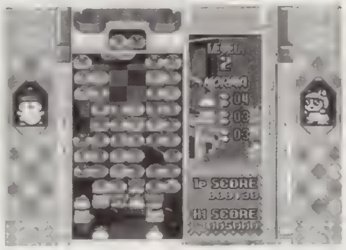
●ジャンル／PZG●メーカー／サンソフト
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／対戦プレイ可能（2人）★総合評価／245

落ちモノ・マスターを目指せ!

このゲームは普通の落ちものパズルの常識とはひと味違うところがあるんだな、これが。ここでは、そんな『へべれけ』ならではの特徴を、入門用基礎アドバイスとして、紹介しちゃうぞ。

1◉これが基本

次々と落下してくるブロックなどが上まで積み上がったらゲームオーバー…というシステムは今や当たり前。でも、このゲームでは〝ぽぷーん排出口〟以外（左右どちらでもOK）の部分なら、上まで積み上がってしまったとしてもゲームオーバーにならないのだ。ピンチの時にフル活用しよう。

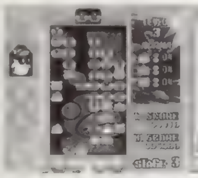


▲〝ぽぷーん〟がいっぱいになったら、左右のどちらかに積み上げるようにしよう。ナントここなら、ゲームオーバー扱いにならないのだ。

2◉消し方のコツ

ここで紹介するポイントは、このゲームの最大の特徴ともいうべき点ではないだろうか。ナント、このパズルでは下から〝ぽぷーん〟をそろえて消してしまう…という常識破りの作戦があるのだ。単なるピンチの打開策と思われがちだけれど、これが結構重要なテクニックなので、ぜひマスターしておこう。

▲上の方が埋まってしまい、普通の落ちモノなら、手詰まりっぽい場合でも…。



◀こんな具合に下から攻めればOKなのだ。最後まで諦めない、これが一番だね。

3◉こうすると有利

〝ぽろぽろ〟は、それ自体が同じ色で並んでいれば、それを利用して消すことも可能だ。ちなみに、普段は色が4つ以上そろったとしても消えてくれない。色が並んだ（消える段階）と判定されるのは〝ぽぷーん〟を着地させた瞬間に限られるので覚えておこう。落とすタイミングの違いだけでも、戦局は全く違ってくるってことだね。

▲別に、直接こちらから色を4つそろえなくても、〝ぽろぽろ〟の色がそろってくれていればOKなのだ。1人用での後半戦では必須テクとなるからね。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

PSーそれが人に歓びを与える花園であるとしたら、電撃PSは、そこに人々を導く一本の小道である…（オオ、今回はいつになく詩的な表現だ）。という訳で、電撃PSではPSをより深く楽しみたいという人を徹底的に応援しちゃうのだ。攻略の相談、システムの疑問、ゲーム内容の謎、ソフトへの気掛かりなどなど、心に迷いのある人は、その質問を電撃PSにぶつけてみよう。たとえ悪魔に魂を売る間違いはしなくても、ゲームにはシッカリと魂を奪われている我が電撃PSのスタッフが、キミの相談にバッチリ答えちゃうぞ。また、このコーナーに対するご意見、ご希望、ご感想なども大歓迎なので、気軽にハガキを出してね〜。

お便りのあて先は…
郵便番号101
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：『レイマン』のボーナスステージで、すぐに途中でタイムオーバーになってしまいますが、どうしたらいいのでしょう？
A：ここではステージ上の青い玉を全部獲得すると1UPなので、ぜひパーフェクトを狙いたい。基本は、場所を覚えることと、獲得パターンを作ってしまうこと（これらは自分で調査するしかないぞ）、着地→ジャンプを素早く行うタイミングをマスターすること、かな？　文でアドバイスするなら、このくらいが限度だな〜。

機動戦士ガンダムはじめて物語

人を殺すってのはこういうことさ……少年はそんな運命を受け入れて戦場に立つ！　だれが彼を待っているのか？

人は進化していくものなのか？ 史上初ニュータイプ講座！

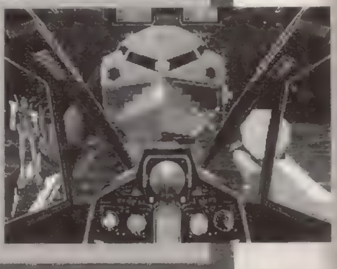
▶▶▶まんが／岩瀬さとみ

ニュータイプになってわかりあいたいあなたへ その1

●大人になったらニュータイプになる！

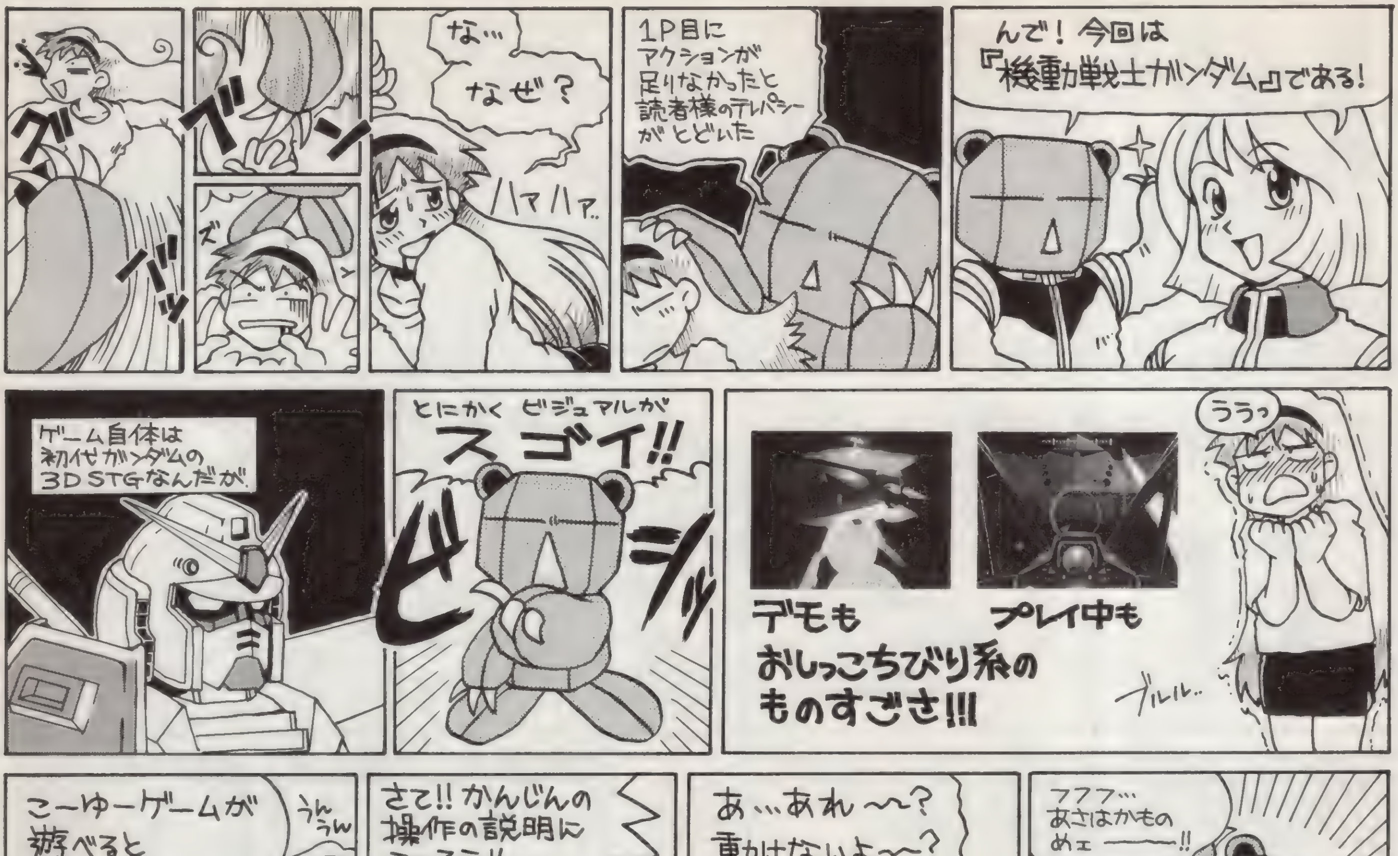
今から16年前にテレビ朝日系列で放映されたＴＶアニメ「機動戦士ガンダム」は日本史に残っても、おかしくないほどのブームを巻き起こした。マジメでシビアな設定、戦いを怖がる臆病な主人公、壊れる主人公メカ……。それまでの脳天気なヒーロー（それはそれで味はある）でなく「もしも自分がロボットに乗ったら」という現実感を生み出すのに十分な設定と裏付けが熱烈歓迎されたのだ。

そして16年……映画、ＯＶＡ、そしてゲームにもなった『ガンダム』。しかしパイロット、特にニュータイプへの憧れを満たしてくれるソフトはこれまで作られていない。ＰＳ版「機動戦士ガンダム」はハードの機能を生かし、そんな夢を現実にできる初のソフトとして登場した！



➡ポリゴンって素晴らしいと叫んでしまいたくなる。当たれええええ！

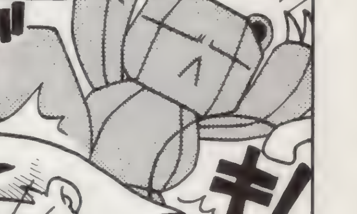
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1995



ニュータイプになって わかりあいたいあなたへ その2

●PS版初期設定のドキドキ

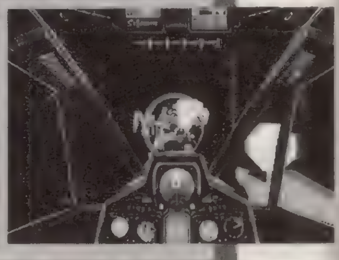
PS版サンプル版CDと紙資料が初めて編集部に届いたときは、コクピット画面にまずビックリ！ そしてポリゴンで描かれた敵にはスッゲーの連発で、編集部騒然。だが最も目を引いたのはゲーム画面だけじゃなかった。紙資料（途中版でのゲームの仕様）にもたくさんネタがあったのだ。いま思えば残念でならないのが、その資料にあったステージタイトル「灼熱」。登場するボスMSはもちろんアッザム。さらに特殊MSとしてはマゼラアタックの名前も……。完成版では惜しくもカットされてしまったが、その当時は灼熱のアッザムリーダーがどうやって再現されるのかとドキドキ。幻となった現在もポリゴンのアッザム（想像図）が頭の中を飛び回っている……。


●モビルアーマーのデキがいいだけにアッザムヌキはおしい。贅沢？

ニュータイプになって
わかりあいたいあなたへ
その3

●超特選! 敵の攻撃を避けまくれ!

シールドが破壊され、ライフも残り少ない! そんなときに役立つ「最後の手段」を教えよう。方法は攻略ページでも紹介している「R1+方向キーを左か右」の水平移動を使う。これは敵の攻撃をカニのように真横に移動して避けてしまう。この水平移動の最中でも攻撃は可能だが、敵の攻撃を避けるかわりに、こちらの攻撃も当たりにくい! これを当てるにはちょっとしたコツが必要だ。まず、敵をロックオンして照準を敵にキッチリ合わせる。そしてR1を先に押しながら(←重要)方向キーで移動するのだ。こうすれば敵の攻撃をほとんど避け、こちらの攻撃は当たりやすくなる。さらにバズーカなら当たる確率もアップする! 覚えておいて絶対に損はないハズ。


➡ロックオンしておいて照準を合わせる。慣れればけっこう当たる。

ニュータイプになってわかりあいたいあなたへ その4

● 3つの難易度の謎を探る?

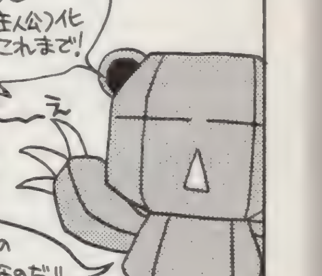
難易度設定について。難易度はＥＡＳＹ、ＮＯＲＭＡＬ、ＮＥＷＴＹＰＥの3つから選べる。やはり普通のゲームと同じように操作に慣れるまではＥＡＳＹ。慣れたら難易度を上げて……という遊び方が基本。でも、この『ガンダム』にはもうひとつ楽しみ方がある。難易度が低ければ、それだけ敵の耐久度や移動スピード、攻撃頻度が落ちるわけだが、あえて操作に慣れてからＥＡＳＹを選んでみる。そうすると、あの伝説のＭＳ、ガンダムがアニメの中の様にザクを蹴ちらし、新型ＭＳもなんのその！　って感じでバキバキ戦ってくれるのだ。ひとつ、ふたつと数を数えながら敵を落とそう。まあ、もちろんＮＥＷＴＹＰＥでエンディングを目指してみるのが最高峰なんだけどね。

➡ニュータイプは……敵の動きがムチャ。避けまくりでちとズルイ気も

ニュータイプになって わかりあいたいあなたへ その5

●次回作はこれだ……（偽情報）

敵ＭＳの攻撃パターンを原作そのままに、とか数々の名場面をＣＧで再現！ など、いろんな部分にこだわって開発されている『ガンダム』。だがそれゆえヘビーなファンになるほど、その上をいくワガママを言いたくなるもの。たとえば、ドムとの戦いでミディアを出してほしいとか、ビグ・ザムとの戦いではコア・ブースター（スレッガー機）の特攻ビジュアルが見たい～など。ホントにワガママだとは思うが、できる限り戦闘シーンでの名場面も再現してほしいなぁ。まあ、今後そのへんも細かくフォローしてもらうためにも、ゲームを買ったらアンケートハガキをしっかり出すように！ きっと次回作「Ｚガンダム」（勝手に決めた）ではさらに細かい演出が期待できる？



➡次は次は？「Ｚ」？ 完全３ＤＡＣＴで「Ｇ」もＯＫ。

ウラワザ データベース

またまたPSウラワザ完全網羅データベースがやってきました！　新作いっぱい加えた、超最新版だ！

プレイステーションの全ウラワザを網羅!

Ver1.5(6/30版)

★は今号の新ワザです。

ヴィクトリーゾーン

★玉視点
：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、押している間だけひたすら玉を追いかける視点を楽しむことができる。

A.IV.EVOLUTION

●2つの隠しマップ
：まずは資産を1兆円貯めて、エンディングを見る。その後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めようとすると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップでプレイすることがきるようになる。どちらも難易度が高く、かなりのテクニックが必要。

●駅名変更&キャラを動かす
：電車かバスのダイアグラム作成中、駅名をクリックすると、名前を変更することができる。また、エンディングを迎えたときに何かボタンを押すと、ポリゴンキャラを動かせる。

●新幹線をバグらせる
：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもOK)。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグって姿を消してしまう場合があるので注意。

●資金増殖
：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜ける。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうとゲームオーバーになるので注意。そしてそのまま（コマンド画面がでている間は時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない)、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。一度このワザで増殖した後、また資金が足りなくなっても、何度でも同じことを繰り返せる。

●車窓モードで視点変更
：車窓モードのときに、㋝を11回押す。すると、1コンのボタンで、自由に視点を変更することができる。路線を外れて移動したり、空を飛んだりすることまでできてしまう。なお、ボタン操作は下の表の通り。

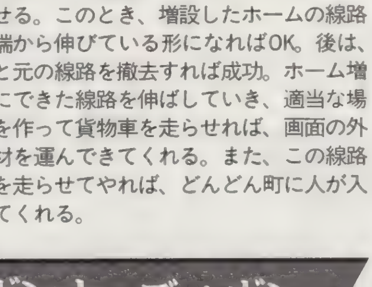
L1	上昇
L2	左回転
R1	下降
R2	右回転

□	時刻変更
○	スピード変更
△	もどる

●引き込み線をつくる
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外から資材を運んできてくれる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

ガンナーズ・ヘヴン

★シークレットナンバー
：タイトル画面で、「PUSH START」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで秘密の番号を入力できるモードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公が巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない。



▶巨大化するとこんなにスゴイ！ ちなみに、コマンド入力をするには、最初のデモを飛ばさずに見ないといけないぞ。

キリーク・ザ・ブラッド

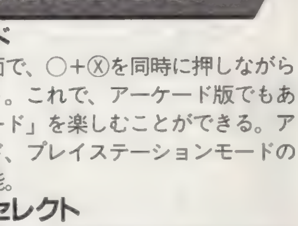
●ボスを簡単に倒す
：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する。画面には何の反応はないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。エネルギー消費型の武器を使い、エネルギーを補充しつつ撃つといいだろう。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でボスはすぐにやられてしまう。この方法なら、ダメージを受けることはない。

ぐっすんおよよ

★変態モード
：タイトル画面で、○＋⊗を同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

★ステージセレクト
：タイトル画面で、以下のコマンドを入力すると、ステージセレクトが可能になる。入力するコマンドによって、オリジナルモードとPSモード、さらにはそれぞれノーマルモードか変態モードかを選択することができる。
アーケードモード（ノーマル)：L2＋✚右上＋ス、アーケードモード（変態)：L2＋✚左上＋ス、PSモード(ノーマル)：L2＋✚右下＋ス、PSモード（変態)：L2＋✚左下＋ス。

★デバッグモード
：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせて、L2＋R1＋ⓢ。「なのだー」と声がすれば成功で、デバッグモードに入ることができる。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることが可能になる。



▶㋝を押せば、画面を残したままポーズもできるぞ。これなら、じっくり考えてブロックを落とすこともできるのだ。

今月の採用者（敬称略)：LV100（1名）東京都　ばんてんくん：LV80（2名）鹿児島県　星神陽太くん、富山県　エクストくん、東京都　藤島浩一くん：LV50（5名)：滋賀県弓圭一くん、埼玉県　竹内健一朗くん、東京都　ジャッキーくん：LV20（1名）東京都　佐久間一郎くん

クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：RI、RI、LI、LI、R2、R2、L2、L2、左、○、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメセレクト

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜と入力。すると、エンディング後のおまけアニメーションを見ることができる。

◀PSの能力の奥深さを堪能できるアニメ。フル画面で超綺麗なアニメがグイングインと動く様は、まさに感動。

●アイテム増殖

：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。

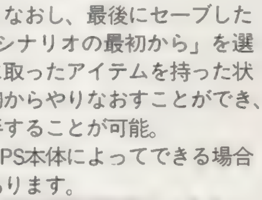
＊このウラワザは、PS本体によってできる場合とできない場合があります。

◀ちょっと面倒だけど、そのマップで稼いだ経験値も持ち越せるので非常に便利だ。当然のことながら、メモリーカードが必須。

極上パロディウスだ！

●フル装備

：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、○と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態まで一瞬でパワーアップできる。

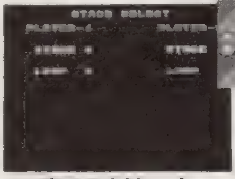


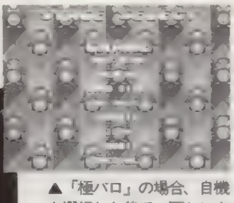
▶このウラワザは、「極パロ」と「パロだ！」のどちらのモードでも使うことができるぞ。

●ステージセレクト

：タイトル画面で、□×5、△×7、○×3と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用することができる。

▼「パロ」の場合、面を選んだらタイトルに戻るので、そのままスタート。





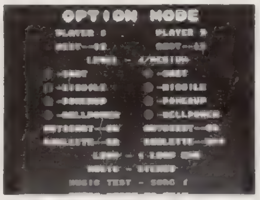
▲「極パロ」の場合、自機を選択した後で、面セレクト画面になる。

●手元でリセット

：ゲーム中いつでもいいので、LI＋RI＋㋝＋㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。

●未使用の歌が聞ける

：「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「SONG I〜3」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソング。



◀いずれも劣らぬ名曲ばかり。ゲームを買ったら、必ず聴くべし。ちなみにゲーム中は使われていない。

●無敵でプレイ

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、Ⓧ、Ⓧ、○、□、○、□、✚下、左と入力。これで、自機が無敵状態になり、敵の弾や地形に当たってもやられることはなくなる。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることが可能。

▶前述のステージセレクトとの併用も可能なので、あっという間にエンディングを見ることもできるぞ！

●残機99&2周目プレイ

：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓍ×5、□×7、△×3と入力。音が鳴ったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×5、○×7、Ⓧ×3と入力。すると、難易度の高い2周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ

：「パロディウスだ！」モードで、ステージ2に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、2番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を1匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、PS版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

コズミックレース

●隠しメニュー&コースセレクト

：ゲーム中ポーズをかけて、△＋Ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタートや、リプレイを見ることができる、便利なメニューが現れる。ちなみに、このメニューから行う再スタートは、CDへのアクセスなしで実行できるので、非常に便利。また、メインメニューが表示されている画面で、LI＋L2＋RI＋R2を押しながら□＋○を同時に押すと、ステージの変更が可能になる。

サイバースレッド

●ビークルを増やす

：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが5機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すれば、いきなり追加される。増えるビークルの名前と性能については、下の表を参照。

◀タイトル画面でコマンド入力すれば、ゲームをクリアする必要なしだ。

▶扱えるビークルが5機も増えて、全部で11機の中から選べるぞ。

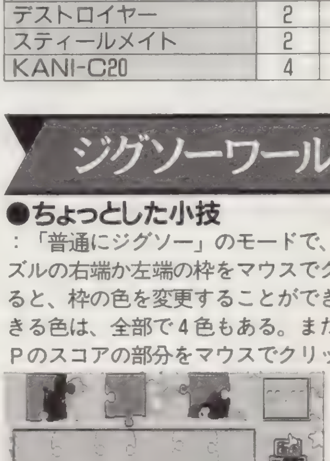
〈増えるビークル一覧〉

名前	SP	WE	SH
Z-ハンター	2	5	2
マッドソルジャー	5	3	1
デストロイヤー	2	3	4
スティールメイト	2	2	5
KANI-C20	4	2	4

ジグソーワールド

●ちょっとした小技

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリック。すると、枠の色を変更することができる。変更できる色は、全部で4色もある。また、1Pと2Pのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更をすることができる。



◀枠の色を変更して、いつもと違った気持ちでプレイしてみよう。

実況パワフルプロ野球'95

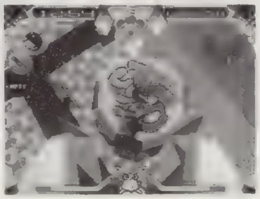
●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。このウラワザを使えば、シナリオモードのクリアが楽に。

★選手のデータを見る
：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてLかRのどちらかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

ジャンピングフラッシュ

★雲の流れを変える
：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。なお、背景のスピードが調整できるからといっても、ゲーム自体に影響を及ぼすことはない。

★エキストラモード
：一度ゲームをノーコンティニューでクリアすると、タイトル画面で「エキストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。


▶とにかく6段ジャンプが楽しいエキストラモード。落下の恐怖も3割増し。

スターブレードα

●連射モード
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、○、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●フリーコンティニュー
：タイトル画面で✚上、右、下、左、Ⓧ、Ⓧ、Ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。時間と根気さえあれば、必ずクリアすることが可能になる。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

ツインゴッデス

★キャラの色かえ
：「VS BATTLE」のモードで、キャラクター選択のときに㊦を押しながらスタートする。これで、実写、アニメキャラ問わずに色を替えることができる。ちなみに1P、2P側のうちどちらでもOK。

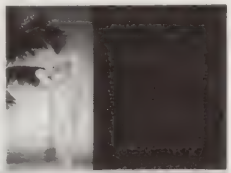
ツインビー 対戦ぱずるだま

●玉を遅くする
：「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。するとなぜか、玉の落下スピードが非常に遅くなってしまう。この状態なら、じっくりと考えながら遊ぶことができるようになる。

●まっくろプレイ
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、○と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

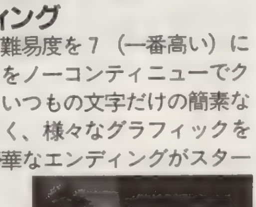
●スキップ
：コンティニュー画面になったら㊦を押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●ご褒美エンディング
：オプション画面の難易度を7（一番高い）にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタートする。また、エンディングの最後には隠しグラフィックも！


▶キミはもう見たか、コレがツインビーの本当のエンディングだ！

鉄拳

●中ボス8人衆を使う!
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使かえるようになる。なお、負けそうになったら、2P側で乱入してやり直してもOKだ。


▶ボスが使えるようになったら、メモリーカードでセーブしよう。いつでも呼び出せるぞ。

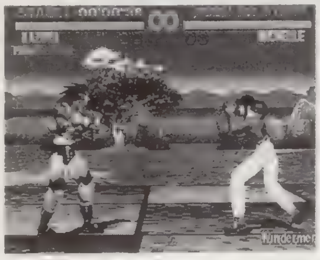
●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる「ギャラガ」で、18・5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㊦を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う!
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。ちなみに、ノーコンティニュークリアといっても、難易度や時間、ラウンド数は自由に設定してもかまわない。

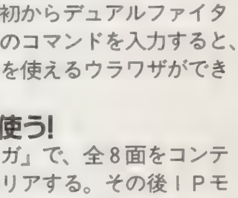
◀苦労したかいのある強さ、平八！ 彼を使えるようになったら、メモリーカードにセーブしておこう。

●一発でデュアルファイター
：2P側のコントローラで、✚上＋Ⓧ＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、下にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなるので注意。

●デビルカズヤを使う!
：ロード中の「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてⓧを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。カズヤの使えるワザは、ほぼ通常のカズヤと同じ。2P色を持っていないので、同キャラ対戦はできない。なお、前述のデュアルファイターコマンドを入力していると、例え「ギャラガ」をクリアしても登場しないので注意。


◀青色の肌が不気味なデビルカズヤ。名前の通り、悪魔の強さ…というわけにはいかないようだ。

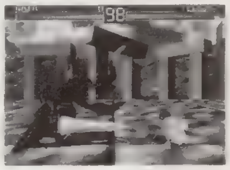
●簡易キャラセレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1＋R1を同時に押しながら、1Pモードを選ぶ。すると、名前しか表示されない、簡易キャラセレクト画面に入れる。


▲ボス使用OKの状態なら、使えるボスも表示されるので便利だ。

闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで⬇⬋➡＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればOK。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。対戦、1Pモードなど、どのモードでも使用できる。



●ショウを使う

：まずはガイア使用コマンドを入力し、一度デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く➡⬇⬋＋□と入力する。声が聞こえたら成功で、その後キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でOK。これで、ショウを使える。

▶さすがに最終ボスだけあり、その強さは群を抜いている。対戦で使うと嫌われるかも？

●演歌を聞く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のBGMが流れる。ちなみに、通常のCDプレイヤーで12曲目を再生することでも聴ける。

●ボタン一発隠し技

：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で⬋＋ⓧ。後はゲーム中㋝を押しながらR1＋R2＋L1＋L2。

◀オプションで、LとRをすべて「スペシャル」に設定すること。出せる技はキャラによって違う。

●カメラアングルを変える

：オプションモードのパッドタイプを、L、Rボタンが4つすべて「NOT USE」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にL、Rボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○＋△＋□＋ⓧを押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンの㋝を押すと、今度はL、Rボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

モータートゥーン・グランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで、「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能だ。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

雷電プロジェクト

●超便利メニュー

：「雷電」、または「雷電II」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、画面表示の微調整などが可能な、隠しメニューが表示される。このメニューから、最初のタイトル画面に戻ることも可能。

●デモを楽しむ

：「雷電」と、「雷電II」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンのⓧを押す。これで、メインメニューの文字表示をすべて消すことが可能になる。

リッジレーサー

●マイカーを増やす

：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車がなんと12台に増殖（通常は4台）。また、一度増殖させたら、メモリーカードにセーブすることでいつでも呼び出すことが可能になっている。

●EXTRAコース

：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う

：上述のEXTRAコースを出すと、TTに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つ（TTで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。これは、最高の性能を持つ化け物カー。

●フラッグを動かす

：タイトル画面（PUSH STARTと表示されている画面）で、L1＋R1を押しながら方向キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、L1＋R1を押しながらⓢを押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす

：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御することができる。ただし、ゲーム進行や車の性能には、まったく効果を及ぼさない。

●鏡面コース

：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在している。

ウラワザ大募集なのだ！

キミの手でデータベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には、超豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係

- ◉Lv100：12,000円分の商品券
- ◉Lv80 ： 8,000円分の商品券
- ◉Lv50 ： 6,500円分の商品券
- ◉Lv20 ： 4,500円分の商品券
- ◉Lv0 ： 2,000円分の商品券

すべりこみセーフ！ ウラワザ超速報！

パチ夫くん

デバッグモード

：メニュー画面で、R2、L1、R2、L1、△、□、ⓢの順番にコマンド入力。すると、所持金が最高で、全アイテムを持った状態（ただし、スタンプは0個）でゲームを開始することができる。また、この状態なら、台に座った状態でR2を押せば、その台を強制的にクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1を押すと、そのお店を強制的にクリアしたことにされる。いいことずくめのウラワザだけど、使いすぎは……トホホ。

ザッツPon

トメと戦う！

：まずは各部屋で頑張ってハイスコアを取っていき、雀士の部屋にたどり着こう。そしてこの部屋でハイスコアを取った後、再度部屋選択画面で✚右を押しながら雀士の部屋を選ぶのだ。すると、プレイヤー以外全員が雀荘の総元締めである「トメ」という、隠し部屋に入れるのだ。この部屋でハイスコアを取ると、スタッフロールが流れるのだ。ちなみにトメがかなり手ごわいので、腕に自身があるならぜひ挑戦しよう！

コマンドデータベース

KAZUYA 一八

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	→→										
攻撃種類		上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力		7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
旋蹴り	接近して		40	
超ばちき	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12	
螺旋襲刃脚	↗	上下	25.15	
風神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
空斬脚	→→→	中	30	よ
右踵落とし	→	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20.25	
閃光烈拳		上上中	10(12).10.20	
破砕蹴	→↗	中	22	ダ
雷神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
鬼哭連拳		全部上	10(12).15.25	
ダブルアッパー	↘	中中	10.15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い	→(ニュートラル)↓↘	下下	17.12	
左踵落とし	→→	中	30	

PAUL ポール

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力											
攻撃種類		上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力		10	12	7	5	7	4	5	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して		35	
一本背負い	接近して		40	
巴投げ	接近して ←		40	
裏当て	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12	
双飛天脚	↗	中中	25.25	
崩拳	↓↘→	中	50	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ	↓	上下	12.17	
落葉	座り途中	下中	15.25	
あびせ蹴り	→→	中	20	よ
葉桜	座りから→	中	30	
岩石割り	座り途中		10	ダ
三宝龍(上段)	→→	中中上	20.15.15	
〃 (中段)	→→ →or↘	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	→→ ↓or↙	中中下	20.15.15	
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中 →	中中	15.30	

YOSHIMITSU 吉光

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力											
攻撃種類		上	中	中	上	上	下	中	ガード不能		
攻撃力		10	5	3	9	9	5	5	8	8	26

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	← ×6	全部上	全部10	
忍法卍葵(※2)	↙ ×5	全部下	12.7.7.5.5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に→	中	12	
斬哭剣	↙		15	不、ダ
[illegible]	←←		60	不
稲妻		上中	25.30	
露払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ	↓	上下	12.17	

JACK ジャック

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	↓										
攻撃種類		下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力		10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して		30	
ヘルプレス		中	15(投げは40)	ダ
パイルドライバー	接近して↙→		65	
バックブリーカー	接近して↓↙←		40	
ピラミッドドライバー	接近して↓↘→		25	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	↙ ↘	下下下中	25.25.25.40	
ストレート＋エルボー		上中	12.15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	50	
パワーシザース	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	12.12.12	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)	1回転目のみ中	20.40.60.80.128	よ、不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	座り途中			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

LAW ロウ

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	↘										
攻撃種類		中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力		10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ドラゴンダイブ	接近して		35	
ドラゴンニー	接近して→→		25	
ワンツーパンチ		上上	10.6	
ステップインミドルキック	↘	中	15	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25.前35)	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25.前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20.12.12	
左連拳	×5	全部上	10.5.5.5.5	
ドラゴンナックルコンボ	→ ×3	上中上	12.6.6	
〃		上上	12.10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30	
ドラゴンロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	全部上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから↘↘	下	17	ダ
ドラゴンサマー	↑	上中	20.30	
ドラゴンスラッシュ	→→→	中	30	よ
ドラゴンファング	↙ (↑↑でキャンセル)		60	不

コマンドデータベース

KING キング

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して		65	
ジャガードライバー	接近して		25	
ジャイアントスイング	接近して		50	
ワンツーパンチ		上上	12.10(15.15)	
ワンツーアッパー		上上中	12.10.10(15.15.10)	
ドロップキック		中	25	よ
サテライトドロップキック		上	40	よ
ジェイルキック		中	20	
ナックルボム		中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17.7.7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー		中	20	
ミドルスマッシュ	(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから	中	20	
フライングクロスチョップ		下(出始め上)	15	よ、ダ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)		中	20	ダ
〃 (間合い内)			35	
〃 (ガード無)			55	ダ
Rストレート➡Lアッパー		上中	12.15(15.10)	
Lストレート➡Rアッパー	座り途中	下中	5.15	

MICHELLE ミシェール

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して		35	
フロントスープレックス	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
通天砲	×3	上中中	10.8.14	
〃		中中	12.14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15.25	
前掃連腿	座り途中	下上	15.20	
前掃扇腿	座り途中	下下	15.10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18.15.14	
突双掌		中	30	よ
崩捶(※2)		中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿		中	17	
背面取り(※3)	ヒット後			
〃 (※3)	ヒット後			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
絶招通天砲	(片足を上げたら)		50	不

※コマンドはすべてキャラが右を向いているときのものです。

NINA ニーナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して		50	
首刈り投げ	接近して		35	
掌擢(※1)	接近して		15	
首刈十字固	※1中		30	
立逆脇固(※2)	※1中		20	
裏門膝羽絞	※2中		25	
搭逆脇固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6.6	
双掌破		中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ		上上	12.15	
PKコンボ		上上	12.20	
PDKコンボ		上下	12.22	
ニールキック		中	25	よ、ダ
フラッシュコンボ		中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ		中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート		中上	10.15	
ハンティングキックコンボ		上下上	20.10.14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5.20	
ボーンカッター		中	20	
ハンティングスワン	(でキャンセル)		80	不

HEIHACHI 平八

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
金剛落とし	接近して		40	
裸締め	接近して		35	
超ばちき	接近して		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12(12.15)	
螺旋襲刃脚		上下	25.15	
風神拳	(ニュートラル)	中	30	
空斬脚		中	30	よ
右踵落とし		中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20.25	
閃光烈拳		上上中	10(12).10.20	
破砕蹴		中	22	ダ
雷神拳	(ニュートラル)	中	50	
鬼哭連拳		上上上	10.12.25(12.15.25)	
ダブルアッパー		中中	10.15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い(※1)	(ニュートラル)	下下下	17.12.12	
奈落払い踵切り	※1中(ニュートラル)	中中	20.25	
左踵落とし		中	30	
崩拳		中	50	
激斬脚	(ニュートラル)	中	35	
地斬脚	(ニュートラル)	下	25	
裏旋空刃脚		中中	25.20	
鬼神拳		中	40	
影足				
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中	中中	15.30	

コマンドデータベース

コマンドデータベース

ANNA アンナ

入力		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
攻撃種類		上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力		6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して◎		35	
四方投げ	接近して◎		35	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘◎		50	
首刈り投げ	接近して◎→		35	
掌握(※1)	接近して↓↘→◎		15	
首刈り十字固	※1中◎◎◎◎		30	
立逆脇固(※2)	※1中◎◎◎◎		20	
裏門鷹羽絞	※2中◎◎◎◎◎		25	
捨逆脇固	※2中◎◎◎◎◎		25	
ワンツーパンチ	◎◎	上上	6.6	
双掌破	→→◎	中	32	
トリプルスマッシュ	◎◎◎	全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ	◎◎	上上	12.15	
PKコンボ	◎◎	上上	12.20	
PDKコンボ	◎↓◎	上下	12.22	
ニールキック	→→◎	中	25	よ、ダ
フラッシュコンボ	↘◎◎◎	中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ	↘◎◎◎◎	中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート	↘◎◎	中上	10.15	
ハンティングキックコンボ	↗◎◎◎	上下上	20.10.14	
レイブキック	立ち上がり途中or座り始め◎◎	下中	5.20	
ボーンカッター	→→→◎	中	20	
ハンティングスワン	↙◎(↑↑でキャンセル)		80	不
クロスカットソー	←◎×3	上上中	10.10.13	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)◎	中	30	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)◎	中	30(後25,前35)	
コールドブレード	座り前進始め◎	下	15	
ライトハンドスタッブ	座りから→◎	上	25	
キャットスラスト	座りから→◎	中	25	

GANRYU 巌竜

※巌竜に10連コンボはありません。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して◎		35	
抱き地蔵	接近して◎		35	
居反り	接近して◎→		35	
閻魔突張り	→◎◎◎◎◎◎◎◎◎	全部上	12,10……	
〃	→◎◎◎◎◎◎◎◎◎	全部上	12,10……	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中◎	下	12	
四股クエイク	↓◎		45	ダ
張り手十肘打ち	◎◎	上中	12.15	
巌竜コンボ	◎×3	上上中	18.12.18	
もろ手振り	↘◎	中	25	
もろ手アッパー	立ち上がり途中◎	中	15	
もろ手ハンマー	立ち上がり途中◎◎	中中	15.30	
のど輪コンボ	座り前進し始め◎◎◎◎	全部中	15.12.12	
のど輪コンボ	座り前進し始め◎◎◎◎	全部中	15.12.12	
メガトン突張り	←↙↓↘◎	中	50	
サバ折りシザース	→→◎	中	35	
ヒッププレス	↗◎	中	25	ダ
突き出し	座りから→◎◎◎◎	上中中	全部12	
歌舞伎張り手	↓◎◎	下下	15.10	
相撲ラッシュ	座りから◎◎◎◎◎	下下中中中	全部12	

KUMA 熊

入力	↓	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
攻撃種類		下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力		10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアハッグ	接近して◎		35	
ヘルプレス	接近して◎	中	15(投げは40)	ダ
ベアばちき	接近して←or→◎		35	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中◎	下	12	
ベアラッシュ	座りから◎◎◎◎◎	下下中中中	全部12	
ストレート+エルボー	◎◎	上中	12.15	
ベアパンチコンボ	◎×3	上上中	18.12.18	
ベアナックル	↘◎	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中◎	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中◎◎	中中	15.30	
ベアスイング	座り前進し始め◎◎◎◎	全部中	15.12.12	
〃	座り前進し始め◎◎◎◎	全部中	15.12.12	
メガトンクロー	←↙↓↘◎	中	50	
ベアシザーズ	→→◎	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗◎	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→◎◎◎◎	上中中	全部12	
ブラッドクロー	※1や※2後◎◎◎◎	全部下	全部10	
〃	※1や※2後◎◎◎◎	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	↓◎			
ベアヘブンキャノン	→◎×3	上中中	10.8.14	

LEE リー

入力	↘	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
攻撃種類		中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力		10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して◎		30	
ネックフラクチャー	接近して◎		35	
ニードライブ	接近して→→◎		25	
ワンツーパンチ	◎◎	上上	10.6	
ステップインミドルキック	↘◎	中	15	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)◎	中	30	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)◎	中	30(後25,前35)	
スピンキックコンボ	◎◎◎	全部上	20.12.12	
レフトジャブラッシュ	◎×5	全部上	10.5.5.5.5	
リーナックルコンボ	→◎×3	上中上	12.6.6	
〃	◎◎	上上	12.10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)◎	中	30	
シルバーロー	座り途中◎	下	15	
三連ハイキック(※1)	◎×3	上上上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから↘↘◎	下	17	ダ
リーサマー	◎↑◎	上中	20.30	
リースライディング	→→(ニュートラル)◎	下	20	
シルバーファング	↙◎(↑↑でキャンセル)		60	不
レイザーズエッジキックコンボ	↓◎×4	下，下，下，中	7.15.15.15	
リーキックコンボ	↓◎◎	下上	7.20	
シュレッダーキックコンボ(上段)	→→◎◎◎	中中上	20.15.15	
〃 (中段)	→→◎◎→or↘◎	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	→→◎◎↓or↙◎	中中下	20.15.15	
インフィニティーキックコンボ(※1)	立ち上がり途中◎◎↓◎◎連打	中中上中…	20.15.15.10	
〃 (下段)	※1中に↓◎連打	下中上…	10…	
〃 (踵落とし)	※1中に↑◎連打	中中上…	15.10…	
左踵落とし	→→◎	中	30	
フリックフラック	←←←			

A・キング (A・KING)

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して		65	
ジャガードライバー	接近して		25	
ジャイアントスイング	接近して		50	
スタイナースクリュードライバー	接近して +		40	
ワンツーパンチ		上上	12,10(15,15)	
ワンツーアッパー		上上中	12,10,10(15,15,10)	
延髄斬り		中	30	よ
サテライトドロップキック		上	40	よ
ジェイルキック		中	20	
ナックルボム		中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17,7,7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー		中	20	
ミドルスマッシュ	(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから	中	20	
フライングクロスチョップ	→→	下(出始め上)	15	よ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)		中	20	ダ
〃 (間合い内)			35	
〃 (ガード時)			55	ダ
Rストレート→Lアッパー		上中	12,15(15,10)	
ブラックスマッシュ	(ニュートラル)	中	30	
ダークスマッシュ	(ニュートラル)	中	50	
Lストレート→Rアッパー	座り途中	下中	5,15	

P・ジャック (P・JACK)

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バニッシュメントドロップ	接近して		30	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル		下下下中	25,25,25,40	
ストレート+エルボー		上中	15,15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,12,18	
ハンマーナックル		中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15,30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
メガトンパンチ		中	50	
パワーシザーズ		中	35	
ヒッププレス(※1)		中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから	上中中	全部12	
ギガトンパンチ	(レバー回転)	1回転目のみ中	20,40,60,80,128	よ,不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)				
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
エクスプローダー		中	40	
P.ジャックブラスト	座り途中	中中	15,30	

州光 (KUNIMITSU)

入力							
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法腸炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	×6	全部上	全部10	
忍法卍葵(※2)	×5	全部下	12,7,7,5,5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車		中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に	中	12	
稲妻		上中	25,30	
霞払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12,30	
PDKコンボ		上,下	12,17	

ワン (WANG)

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
残月	接近して		35	
首投げ	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
崩拳		中	50	
通天砲	×3	上中中	10,8,14	
〃		中中	12,14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15,25	
前掃連腿	座り途中	下上	15,20	
前掃翻腿	座り途中	下上	15,10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18,15,14	
双掌破	→→	中	32	
崩捶(※2)		中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿		中	17	
背面取り(※3)	ヒット後			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
合突き		中	25	ダ
右掌底打	→	中	17	

コマンド一覧表の見かた

→=方向キー(レバー)を入れる/→=少し長めに方向キーを入れる/J=ジャンプ/=左パンチ(□)/=右パンチ(△)/=左キック(×)/=右キック(○)/上=上段攻撃/中=中段攻撃/下=下段攻撃/ダ=ダウン攻撃としても使える技/よ=ガードさせた場合、相手をよろめかせることができる技/不=ガード不可能な技/※キャラ名の横に書いてあるのは10連コンボ。白い線で区切られたところでスキができる。/※攻撃力の()内の数字は、方向キーを前に入れた場合の攻撃力です。

表の見方

「闘神伝」での、完全必殺技コマンド一覧を紹介。コマンド中、※印のついたものは体力ゲージが点灯している場合のみ出せる技。これらは、体力が点灯中R1＋R2を同時に押すことでも出すことができる(R1とR2をＳＰＥＣＩＡＬに設定している場合)。また、★印のついたものはすべて隠し必殺技。通常にコマンド入力をするのは非常に難しいが、簡単に出す方法を左下で紹介しているので参考にしよう。ボスキャラであるガイアと、隠しボスであるショウの使用方法については、ウラワザページを参照して欲しい。なお、お約束ながらコマンドはすべてキャラクターが右向きの場合なので注意。

エイジ	裂空斬	↓↘→＋△または□
	飛翔斬	→↓↘＋△または□
	流星脚	空中で↓↙←＋○または×
	蹴撃弾	↘＋○または×
	★炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←＋△○同時押し
	※百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

エリス	ソアーウィンドウ	↓→↘＋△または□
	ホーミングスワロー	↓↙←＋○または×
	アークスラッシュ	空中で↓↙←＋＋△または□
	シックルダンシング	空中で↓↙←＋○または×
	★愛ＲＩＢＯＮ	→↗↑↖←＋□○同時押し
	★スターダストナイト	↘↓↙↓↘←→↓＋△○同時押し
	※フレンチキッス	→←→←＋△

モンド	豪力雷神	空中で↓↘→＋△または□
	豪力風神	←↙↓↘→＋△または□
	豪力天舞	→↓↘＋△または□
	疾風上段突き	↓↘→＋△または□
	疾風下段突き	↓↙←＋△または□
	★狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓＋△○同時押し
	※超力大仏滅	↓↘→↓↘→←＋△

ガイア	火の赤	↓↘→＋△または□
	水の青	→↓↘＋△または□
	風の緑	↓↙←＋○または×
	★終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓＋△○同時押し
	※終の黒	→↘↓↙←→＋△

ショウ	烈空斬	↓↘→＋△または□
	飛翔斬	→↓↘＋△または□
	死昇斬	←↓↙＋△または□
	彗星脚	空中で↓↙←＋○または×
	月光扇	空中で↓↑＋○または×
	龍撃弾	↘＋○または×
	閃光牙	↓↙←＋○または×
	★閻魔烈襲砕	↓→↗↑↖←↓＋△×同時押し
	※万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

カイン	ソニックスラッシュ	↓↘→＋△または□
	デッドリーレイズ	→↓↘＋△または□
	レイジングサン	空中で↓↙←＋○または×
	ショルダークラッシュ	↓↙←＋○または×
	★レインボースプラッシュ	→↘↓←↙←→←＋○×同時押し
	※ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

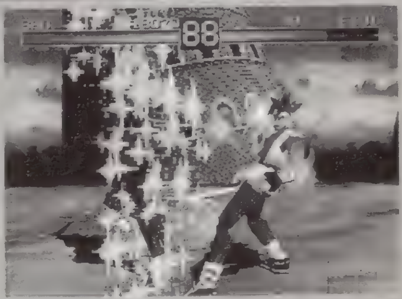
ソフィア	サンダーリング	↓↙←＋△または□
	オーロラレボリューション	→↘↓↙←＋△または□
	ラトルスネーク	↓↘→＋△または□
	★高笑い	→↘↓↘→←↓＋△×同時押し
	★サラマンダー	↘↓↙↓↘←→↓＋△○同時押し
	※コールミークイーン	→←→←＋△

ホー・ファイ	曇発破	→↘↓↙←＋△または□
	曇々発破	空中で→↘↓↙←＋△または□
	のびーる斬り	→＋△または□
	喝砲烈	↓↙←＋○または×
	曇怒呼車	←↓↘＋△または□
	★曇風鈴虎	→↗↑↖←＋□○同時押し
	★天地激笑	→↘↓↘→←↓＋△×同時押し
	★曇々斑々曇斑々	×□△○←→←→＋△○同時押し
	※轟曇発破	→←↙↓↘→←＋△

ラングー	島と大地の怒り	↓↘→＋△または□
	大地の雄叫び	→↘↓↙←＋△または□
	大地の怒り	↓↘→←＋△または□
	大地の目覚め	→↓↘＋○または×
	★大地撃沈弾	↗↑↖←↙→←↓＋△○同時押し
	※大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←＋△

デューク	デス	↓↘→＋△または□
	オーガスラッシュ	→↙↓↘＋△または□
	ヘルムクラッシュ	空中で↓↘→＋△または□
	サザンクロス	←→↘↓＋△または□
	★ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→＋□○同時押し
	※ジ・エンド	↙↓↘→←＋△

秘伝必殺技　ワンポイントテクニック



▲コマンドは簡単になるといっても、同時押しのタイミングは非常にシビアなので注意しよう。

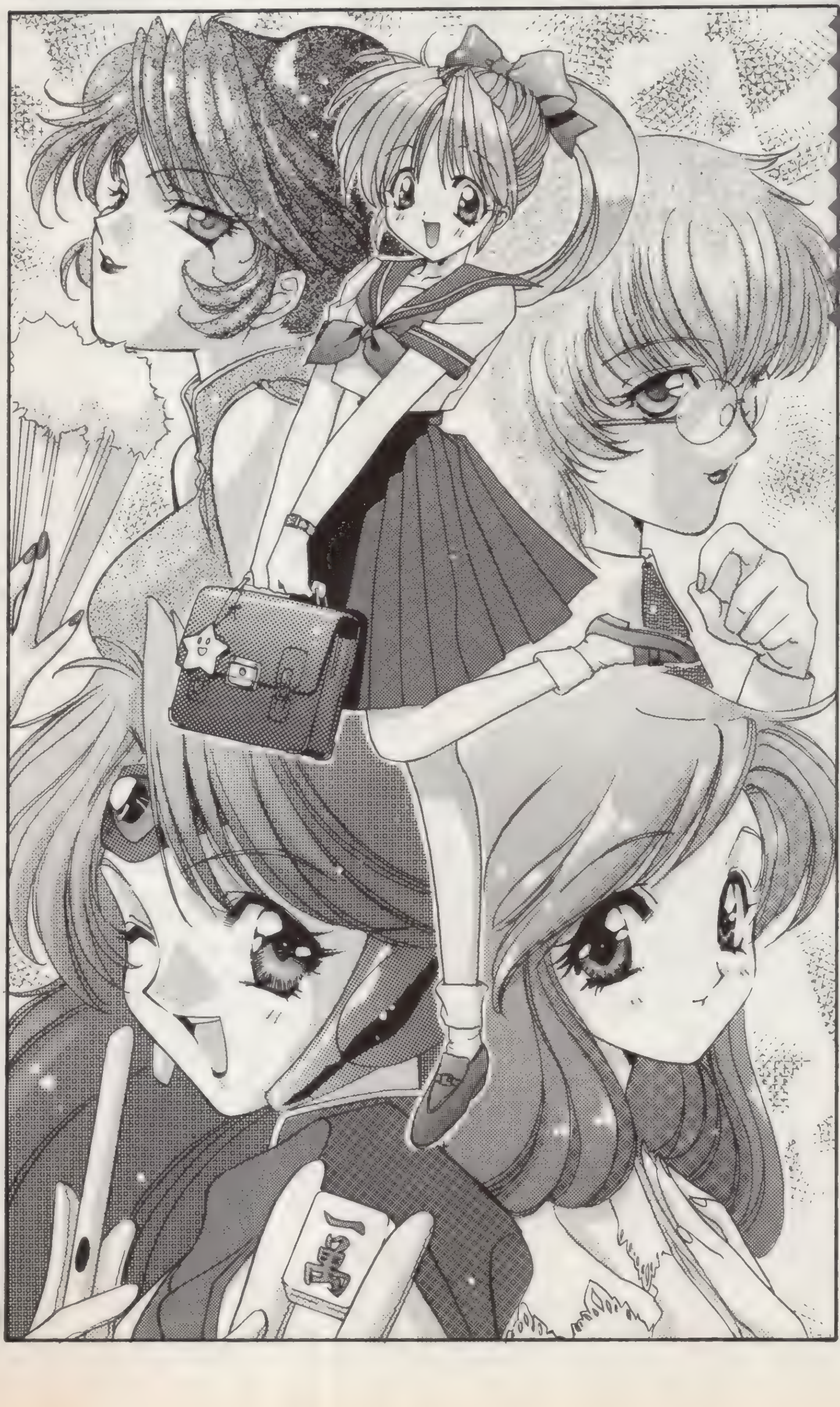
秘伝必殺技２を簡単に出すには、かなり面倒な前準備が必要だ。まず、タイトル画面で文字が飛んでくるときに１コンで⬇⬉➡＋□と入力。次に一度デモを見て、次のタイトル画面で文字が飛んでくるときに２コンで➡⬇⬉＋□。最後に、もう一度デモを見て、次のタイトル画面で文字が飛んでくる間に１コンで⬉＋⊗。後はオプションでＬとＲをすべてスペシャルに設定し、ゲーム中㋝を押しながらR1＋R2＋L1＋L2。

コマンドデータベース

電撃コラムス COLUMNS OF DENGEKI

またまた超パワーアップ！　電撃コラムスに強力なメンバーが加わりました。ゲーム業界の裏から表まで、内容たくさん、ベリーグッド。最後までお楽しみください。

七瀬葵・イラストレーターのほんとのところ　AOI NAKASE



イラスト／七瀬葵

お絵かき70%
ゲーム30%

マージャンと飛びゲー関係

『アイドル雀士スーチーパイLimited 』です。麻雀初心者なのにぃ〜わかんないのにぃ〜なぜマージャン(笑)？　好きなんですよ。園田健一先生の描く女のコがメチャクチャかわいくて。露出度が少なくて写真集的なノリかな。とにかくドットが細かいので絵がキレー。やっぱギャルゲーはこーでなくっちゃー。女性の言い分として、美少女イコールHっていうのはちょっと疑問だったので、これくらいの微妙なノリは嬉しかったです。それに声！声優さんの声がふんだんに使われているのはスゴイです。アクセスが早いとＣＤロムのゲームって効果満点。ＮＧ集も入ってて楽しかったです。

あとお気に入りなのは、「元祖飛びゲー」こと、『JumpingFlash！』だムー。とにかく新しいですよね。ポリゴンをこういう使い方してくれるなんて……カンドーしましたよ私は。スゴイなぁ。落ちてますもんね。こういうゲームをやると、素直にＰＳっていいなぁって思えます。Roundクリア後のデモがまたいいじゃないですか。味がありますよね。キャラがしゃべりまくりの上に、そのセンスもバッチグー。「なんとかっス」ってのがログセになっちゃったです。しっかりエンディングも見ました。2、3日間、高い所から落ちそうになる夢を見ましたがっっ。2作目も出るんだそうで？　絶対買うっス！

PROFILE

格闘ゲームに命を……捧げてはいないが、体半分くらいは入っている、イラストレーター。最近は「サイバーボッツ」な毎日らしい。

MASAHIRO IWASAKI

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い!!

プレイステーション
プログラムパワーチェック

PLAYSTATION
PROGRAM
POWER CHECK

イラスト／あいざわひろし

PSの動画のお話・第2回

前回では、現在のPSに至るまでのゲームマシンやパソコンでの動画の変遷を解説して、その最後で「CINEPACK（シネパック）」に関する話をしたわけだよね。

シネパックってのは、パソコンで開発された方法のちょっとしたアレンジ版で、ソフトウエアで動画をそれなりの画質で扱うことのできる、世にも便利な方法なのだ。というわけで、みんなが使いそうなもんだけど、実はPSでは使っていない。

ではなぜPSでは世にも便利な、ソフトでできるシネパックを使わなかったのかというと…当然、これには理由がある。

以下はその理由の一端（と思われるもの）。

シネパックはソフトで動かせる程度の処理しかしない。そしてソフトはたいていハードよりも遅い（その代り改良もできるけど）。言い換えれば、ハードウエア方式よりも画質の点で劣るのだ。いろいろ工夫すればずいぶん画質はマシに見えるようになるけれど、それでも「素晴らしくきれい」とは言い難い。

次にソフトでやるってことは、プログラムの負荷が大きくなる。簡単に言えば、動画を動かしながら、なにか他の事をやるって作業がキツいのだ。

そして最後に「シネパック」はある会社のアイデアなので、使うのにライセンス料がかかってしまう。つまり使うのにお金がいるってことで、これが案外お安くないのだ。

とまあ、こんな理由でシネパックを使わなかったんだと思う。

では、どんな方法でPSは動画を実現したのかというと…これがなんとも単純な事に1枚ごとにJPEG（ジェーペグと読む）っていう静止画像を次々とハードで展開して、それを表示しているだけ…昔なつかしい紙芝居とまーるで同じ方法なのだ。

どうしてこんなに単純な方法を取ったのだろうか？

まず、1枚の静止画を展開するだけということは、これがポリゴンのテクスチャーだろうと1枚絵だろうと、はたまた動画だろうと、ハードとしては全く同じ扱いができる。つまり、ハードとして単純化できる、つまりハードが簡単に作れる。

次に、いま書いたこととつながるけど「単純な一枚絵のデータが連なっているだけなので、なんとでも加工ができる」ってこと。

これは実はゲームの中では非常に大切なことなのだ。

というのも、ゲームの中で動画を使う時にその「使い方」がどんなものかはわからない。もしかしたら、『弟切草』の動画版かも知れないし、もしかしたら『スターブレード』みたいなゲームかも知れない。もしかしたら、良く使われるRPGの中の1シーンかも知れないよね。

だから、その動画を途中から使うかも知れないし、途中で切るかもしれない。はたまた適当なところで、別の動画とつないでしまうかも知れない。

その時にMPEG/MPEG2（動画の規格）みたいに「画質を上げるために前の絵との違いを利用する」ような方法では、途中から始めるのがメチャクチャ難しくなる。

さらに言えば、完全に動画のデータになってしまっているのでは、それをポリゴンのテクスチャーとして使うわけにもいかないし、データとしてメモリの中に取り込んでおいても、メモリばっかり食うだけで、これと言っていいところがあるわけじゃない。

それに対して、PSの一枚絵の連続でしかない「ハードでやる紙芝居方式」ならば、データは常に完成した一枚絵でしかないから、メモリに取り込んでおいて、あとで表示してもかまわないし、すぐに表示してもかまわない。半分だけ表示したってかまわないし、捨てたってかまわない。前の絵とも後の絵とも常に関係のない一枚絵だから、途中で切ったって、途中から始めたって問題がない。しかも、その絵を表示するときには、大半をハードがやってくれるからプログラムに対する負荷は非常に小さくてすむわけ。

つまり、PSの紙芝居方式ってのは、プログラムで動画をいろいろ操作するには、とても便利にできている方法なのだ。

というと、いいところしか見えないけど、この方法にもむろん言うまでもなく欠陥はある（世の中、欠陥なしの都合のいいもんなんてありゃしない）。

まず、MPEG/MPEG2のような動画フォーマットと比較すれば、当然といえば当然なんだけど、驚異的にきれいな画質は望めない。だからPSの動画を見ると、どうしても全体を区切る細かい四角がチラチラすることもあるワケ。（この四角がチラチラ見えるのをブロックノイズと呼び、JPEGの宿命的な問題なんだよね）。

次にいかに「絵はどこででも切れる」と言っても「音はどこででも切れるわけじゃない」から、途中から勝手に使ったりするためには十分に音のことを考えておかないと悲惨なことになるし、ましてや動画と動画をつなぐときなんてよほど良く考えておかないと悲惨なことになってしまう。

まあでも、このつないだりするのはシネパックだろうとなんだろうと、必ず出てくる問題だし、画質と速度、そしてコストのバランスを見れば、PSの取った紙芝居方式は、シンプルでかつ効果的な方法で、とても素晴らしいと思うのだ。

近況

なんと潰瘍ができてしまいました。医者に行ったらなんと言われるのか分からないので、恐くて医者に行けません。

COLUMNS OF DENGEKI

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKIKURIN

初心者の気持ち

ふわふわ感覚の空中散歩

この4月から文化放送でON AIRされている、「ときメモ」のラジオドラマの収録がつい最近ありました。夏休みのシチュエーションになると、早乙女優美があちらこちらに登場しますので是非聞いて下さいね。そして、私よしきくりんは、こうしたゲーム以外にCMナレーターという顔も持っているんですよ。それで、昨年からレギュラーでやっているラジオCMの収録で、近々九州へ10日間程行くことになりましたぁ…大変そうだけど楽しみっ。

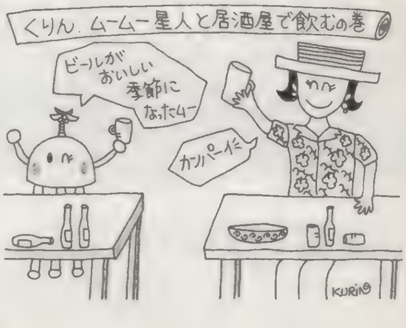
さぁて、今回は花のゴールデンウィークのちょっと前に発売した『Jumping Flash!』に挑戦！何といっても3段ジャンプをお手の物にして、日常生活では味わうことの出来ない空中浮遊感を、存分に味わうことができて感激しちゃいます。まぁ最初は何だかフワフワして気持ち悪くなりそうだったけれど、それが何度もやっていくうちに段々と快感に変わっていくものです。…不思議だぁ。

それと、この『Jumping Flash!』の楽しめる大きな点は、本当は憎っき敵のはずなのにこのキャラクターがこれまたカワイイこと…Lovely。それでは、私のお気に入りの敵キャラクターのBEST3を紹介しちゃおーかな。まずは、BEST3‥ロビットに対抗してやたら跳ねまくる「カエルさん」。BEST2‥後足であっという間にフンの形をしたダイナマイトを作ってしまう「ダイナマイトフンコロガシ」。そして、輝くBEST1は‥各WorldとWorldの間のステージに登場する「ムームー星人」。彼らの居酒屋「オアフ島」での会話に注目。熱い戦いを挑んだ後のこののんびりとした会話が心安らぐんだなムー。まだまだ紹介仕切れないくらいのカッワイイキャラが登場するので目を皿のようにして探してみてね。

それから突然なんですが、私は温泉が大好きなんです。もちろんどこかの秘境の湯へ行くのも良いけれど、そんな時間の余裕がない時は、家のお風呂に日本の名湯エキスを入れて温泉気分を堪能しています。しかし、そんな温泉気分を実は、ナント『Jumping Flash!』で味わえるのです。温泉マーク♨が出て来るステージなんだけど、露天風呂に入っている感覚でお薦めです!また、どこかの遊園地のバイキングとか落下傘みたいな乗り物で味わえる、お腹の底からフワァ〜っと突き上げてくるへんちくりんな感覚も再現出来ました。

『Jumping Flash!』は、「とびゲー」といっていますが、実は「落ちゲー」が基本なのでは？

さぁ、私は3段ジャンプで九州まで行って来るかぁ。トンコツラーメン食べてこよう！



PROFILE

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。B級ライセンスを所持し、車にはうるさい。今回、PS初挑戦。

第2回. PSとの出会い

「じせだいげーむき」町に来た、ただおうは「のうひん」先で「PS君」（＊1）出会いました。PS君は町でも最先端の「じぃてぃいー」（＊2）や「じぃぴぃゆー」（＊3）を身につけた若者です。

「PS君って　かっこいいなあ！」

かれは八方美人の「まるちめでぃあ」（＊4）には目もくれず　ひたすら「げーむき」一筋というのです。

「PS君って　おもしろいやつだなあ！」

PS君と旅をすることにしたただおうは支度をととのえ道具屋「えずじーあい」にやってきました。

「お若いの　いいところに来たの　たった今新型が届いたばかりや　安うて　ちっちゃくてはやいでぇ！」

ただおうは最新型の「いんでぃごつうEX」（＊5）を手に入れました。

「ついでに『おにきす　りありてぃえんじんつう』（＊6）はいらんかね？」

「もう　でっかいのはこりごりだよ……」

「ほな　『いんでぃ』（＊7）はどや？」

「もう　ええわ？」

「さよか　ほな　またきてなぁ〜」

（つづく）

イラスト／よしきくりん

（＊1）Play Station（Sony製）
「はまり度MAX」安い、うまい、はやい。

（＊2）ジオメトリエンジン（GTE）
家庭用ゲーム機に初めて標準搭載された座標変換専用チップ。PSの最大の特徴であるポリゴンパワーの原動力。1983年、「Geometry Engine」を搭載した世界で初めての3Dグラフィックスマシン「IRIS」を発表したのが、あのSG社だった。そして1987年、コンピュータ業界で初めて「RISC」を搭載した「IRIS 4D／60」を発表。これを機にSG社のマシンは業界標準機として急成長していったのである。

（＊3）グラフィックプロセッサー（GPU）
高速描画を行う専用チップ。1画面あたり、4000個のスプライト表示を再現。

（＊4）Multi Media
これはもう、なんとも「まるちめでぃあ」としかいいようがないではないか。

（＊5）Indigo2 Extream（SGI製）デスクトップ型の小型、高速マシン。CPUは64bitRISC、R4400（200MHz）。「土器王紀」の制作では、6台のIndigo2が半年間フル稼働。我がStudio Dewsの主力マシン。

（＊6）Onyx Reality Engine2（SGI製）
R4400を最大24個まで搭載可能なグラフィックスーパーコンピュータ。その「Reality Engine2」グラフィックボードは、秒間200万ポリゴンという驚異的な性能を叩き出す。値段は考えたくもない。

（＊7）Indy（SGI製）
当初はMacに対抗する「マルチメディアパソコン」という位置付けだったが、今となっては、頭にビデオカメラを乗っけた「Indigo2」の変な弟分という評価に落ちついている。

PROFILE

㈱バンプレスト　スタジオデュース、チーフディレクター。その卓越したCG作成技術はDPS3号の「土器王紀」記事で証明済み。

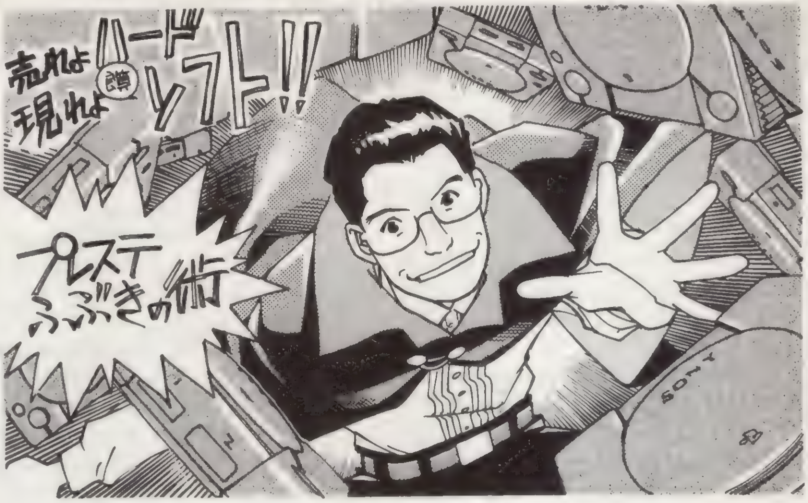
PSグラフィックの王様

KING OF PS GRAPHIC

土器王紀はこうして作られた！　小高忠男・職業ディレクター

TADAO ODAKA

PS業界大人の話



イラスト／菅野博士

価格戦争勃発す！

今月号のネタは何にしようかなと考えていたところに、ウラワザゲーマーとしてお馴染みのぴいず羽岡さんから「ＰＳもサターンも低価格競争になりましたね。この辺の舞台裏を詳しく教えてもらえませんか？」という話がありました。５月下旬に相次いで低価格モデルが発表されて以来、この手の質問が多くなったことでもあるし、今月はこの話題をテーマにお話ししましょう。

確かに昨年暮れの新発売の時のような熱気こそなくなり、若干「なかだるみ」的な雰囲気もありました。しかし、この不況下としては異例ともいえるくらい好調に販売実績を伸ばしている商品を、たった半年あまりで大幅ディスカウントというのは？　と疑問に思っている方は少なくないでしょう。なかには「せっかく無理して買ったばかりなのに、もう廉価版モデルがでるなんて許せん！」とお怒りの方もいると思います（個人的には賛成）。

では、どうしてユーザーの反感を買う危険を冒してまで値下げに踏み切ったのでしょうか。これには大きく分けて２つの理由があります。第一に純粋にハードのコスト上の理由が挙げられます。電撃ＰＳを最初から愛読していただいている読者の皆さんは、ハードの開発費と価格設定のお話を覚えていると思います。ゲーム機に限らず工業製品という物はなんでもそうですが、まず生産台数が増えるにつれて、単純に一台当たりの開発コストが低くなってきます。当初の設定数をクリアしてしまえば、このコストは大幅に低減できます。それだけではなく、初期モデルでは設計上の安全マージンが大きめにとってあったり、回路の簡素化が十分でなかったりと、品質面ではオーバークオリティ気味な商品となっています。２世代目のモデルでは、すでに十分なデータが集まりますからこの辺りでも大幅なコストダウンが可能です。これと同時に初期モデルで不具合が発見されたりした場合は改良も施されます。こうして初期モデルと同等あるいは一つ上のグレードを持つ２世代目の製品が、安い価格で供給できるようになるのです。しかし、今回の価格競争の本当の理由はもう一つ別のところにあるようです。

目的はズバリ「市場の獲得」です。分かりやすくいうと、「できるだけ早く出荷台数を伸ばして、安定多数といえるユーザー数を獲得したい」というのがホンネでしょう。「でも、サターンもＰＳも出荷台数100万台突破！とかいって、ものすごく売れてるんじゃないの？それでも足りないの？」という疑問に思うかもしれませんが、その通りなのです。

今までゲームソフトで大ヒット！というとどれくらいの本数が販売されたものを指すかご存じですか？　俗に「ミリオンセラー」と呼ばれるように、百万本以上販売されたソフトが大ヒットと呼ばれます。ところが本体の出荷数が100万台のハードではどうでしょう。出荷台数の全てがユーザーの手に渡っている訳ではありませんから、まず流通在庫と呼ばれるお店や問屋さんにある台数を差し引かなくてはなりません。また、買ったけれどすぐに飽きてしまって押入にしまいっぱなし、あるいは売ってしまったという人もいるでしょう。みんながみんな電撃読者のようなゲームフリークというのではありませんからね。こうして計算していって「実働台数」が算出されます。統計方法にもよりますが、多めにみても出荷台数の６～７割位になってしまいます。素晴らしいソフトが発売となって、そのハードを持っている人全員が買った、としても60～70万本止まりとなってしまいますね。実際にはそんな極端なことはほとんどありませんから、ハード所有者の30%位（３人に一人）の人が購入すれば「評判の良いソフト」となります。そうなると20万本位にしかなりません。

かたやスーパーファミコンになるとどうでしょう。出荷台数ベースでは1500万台といわれています。先ほどの計算式をあてはめると、「評判の良いソフト」クラスでも300万本もの需要が発生することになります。まあ、実際は休眠率がもっと高くなりますし、販売台数のなかには買い換え需要（壊れてしまったので２台目とか）も相当数含まれますので、さらに割り引くこととなりますが、それにしても話が一桁違ってくるのです。

表向きは決して顔に出しませんが、この辺りの情勢を一番気にしているのがサードパーティと呼ばれるソフトメーカーさんです。一説によるとハードが安定多数となる目安は実働ベースで300万台といわれます。「評判の良いソフト」がミリオンセラーになる必要最低限、という数値です。どんなに精魂込めて作ったソフトでも、ミリオンセラーになるかどうかはハードの実働台数によるところが非常に大きい、という訳です。まあ、この辺りは良いソフトがあるからハードが売れる、という側面もありますから「にわとりが先かタマゴが先か」と同じような話ですが…。もちろん、早めの市場獲得を急ぐもう一つの要因として、ゲーム界の巨人・任天堂の「ウルトラ64」の影響があることも否定できないでしょう。今年末といわれる発売までに安定多数を獲得しておきたい、というのも両陣営に共通した心情であることは疑う余地がありません。

しかし、本体の価格が下がることは既にユーザーになっている読者のみなさんにとってもプラスになるんですよ。だって本体の台数が増えれば、ソフトの価格や品質に必ず反映されてきますからね。応援しましょう！

PROFILE

㈱ヤマギワＯＡ・ホビー担当専用係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけど重度のゲーム好き好きやさん（笑）。

プロデューサーってこんな感じの巻

TETSUHARU YAMAMOTO

ゆるゆるPのたわごと

大変なのか？ Pの仕事

ＳＣＥプロモーション企画部の青木が電撃にコラムを書いてと頼んできた。ギャラは原稿１枚5,000円、領収書もいらないという。んーラッキー！ 部長には内緒にしようと心に決めて早速、電撃の担当と青木、３人で打ち合わせ。

ところがギャラはナシ、しめ切りは守れという。んーなんてやつらだ。それじゃお布施みたいじゃないかぁ！ とムッときたが「山元さん担当の作品を紹介できるじゃないですかぁ」と青木。彼は人の弱みにつけ込む天才だ。このテクでそーと一女を喰っているらしい。

さて、４月に発売された「Ｊｕｍｐｉｎｇ Ｆｌａｓｈ！」<アロハ男爵ファンキー大作戦の巻>が絶好調！ 良い子のアンソニー諸君ありがとう。担当Ｐとしては、うれしいかぎり。セガールくんにも是非やってもらいたいな。

ところで「ＪｕｍｐｉｎｇＦｌａｓｈ！」の制作は、新潟の天災集団「エグザクト」と日本一ゆるい法人「ムームー」(旧名ウルトラ)に参加してもらったことを知ってる人は多い。しかし、あの作品の陰の立役者（死語？）が、松島高広（以降松ちゃん）３７歳独身だとはＳＣＥ社内でもほとんどの人間が知らない。松ちゃんは下ネタが大好き、アレドナリンが分泌されると声がうらがえる特徴をもつ。一見かなり怪しく見えるが(よく職務質問をされる；本人談)実は人畜無害の天才デザイナーだ、と思う。今から２年前（ＳＣＥ設立の半年前）に「すっごく偉い人に、ＰＳのプレゼンをする。ＰＳの機能を余すことなく発揮したＰＳならではのソフト映像をいっぱい創れ。１カ月で 」と言われた。開発機材もないこの時期に、くーっ、ファンキーな指示でしょ。ウチの会社はいつもこーなんだ。勢いはすごすぎる。なんだかなぁとか思いながら、神のお告げには逆らえず眠れない日々。レースゲー、ダンジョンゲーネタは３秒で思いつくけど、それだけじゃウチの会社らしさがでないしなぁ。なんて悩んでいる時、松ちゃんが手塚治氏の「Ｊｕｍｐｉｎｇ」のビデオをもってきて、これだーっ！ってことになった。どんな、ゲームになるわかんないけど「浮遊感覚」って気持ちいい、とりあえず映像創っちゃお、てな感じでＧｏ。プレゼン成功。その１年後に、エグザクトと偶然出会い、ムームーをキャストした。「勢い」「いい加減」「偶然」で生まれた「ＪｕｍｐｉｎｇＦｌａｓｈ！」が世間でウケるとは、ああ、感無量。これだから、ソフト業界は面白い。ミックとキースがロンドン南部線の汽車で偶然出会ったことが歴史的ロックバンド「ローリングストーンズ」を生んだようなもんだな。(くーっ、カッコイイ)「勢い」「いい加減」と「偶然」は世の中にいろいろなものをもたらすのである。ところで、７月にリリースされる「ＰＨＩＬＯＳＯＭＡ」にもＡｒｔＤｉｒｅｃｔｏｒとして松ちゃんに参加してもらっている。この「ＰＨＩＬＯＳＯＭＡ」、松ちゃんのカラー満載なのだ。期待してムー。

PROFILE

SCEプロデューサー。「Jumping ～」以外にも「フィロソマ」などを手がける。冗談バリバリだけど……できる男、またはやれる男。

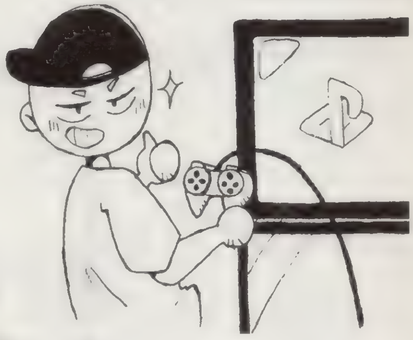
次世代の絵的な仕事とは

僕はゲームが大好きです。ゲームで遊んでいると、自分でもゲームを作りたくなります。特にＰＳのへんてこなカタチのコントローラをくにくにに握っていると、「ポリゴンでレースゲームが作りたいな」とか、「でもクルマだと僕免許持ってないし、どうせ免許がないなら自機をレシプロ機にして、エアレースなんかいいかも」とかいうことを、誰がお金を出して誰がディレクションして、誰が開発して誰が宣伝して、誰が売って誰が買ってくれるのかなんてゼーンゼン考えないで、思いつくままにノートに書き記したりしています。

えへへ、おおよそプロらしくない考えかも知れませんが、実は僕のもうひとつの姿は、でもプロの企画屋ではありません（笑）。

僕はゲームのグラフィッカーです。業界では「草」とか「乱破」などと言われてますが(言われてないって)、階級でいうと下忍。つまり、開発中は自分の企画はおろか、上忍（企画者）に意見することすらままならない（最近はそうでもない)。己を滅し、ただ黙々と任務（ドット絵）を遂行（描く）し、人道に反する事さえも（一週間風呂に入らないとか)平然とやってのける、決して表には姿を見せない、影の職業なのです!!（だから最近はそうでもないってば）はぁはぁ、失礼しました。長い文章が書けるとなると、つい暴走しちゃって。えー、ここに書いたのは、ごく一部の、しかも結構偏った経験から描写した姿ですので、どうぞ誤解のなきように。

さて、次世代機と呼ばれるハードが、一部を除いて出そろった今、ではグラフィッカーの仕事とは、何をするのでしょうか。もちろん、「ゲームに必要なグラフィックデータを作成する」事には変わらないのですが、最近はポリゴンやテクスチャーなどの、絵としてのジャンルが増えたので、正直とまどいと不安はあります。ポリゴンの画面なんて、まだ一枚も作成したことないし、作成しているところを見たこともありませんし。一番の不安は、「誰が描いても同じなのではないか」と思えてくるところなのですが、これはたとえば写真だって、「誰でも撮れそうで実は難しい」ジャンルとして存在しているので、多分大丈夫と信じます。(本当に？)。そうなると、あとは「無駄なポリゴン数を使用しないか」とか、「変なテクスチャーを貼らないか」等の問題ですが、これこそデザイナーの本領発揮、己を実力を信じてとりかかる、本来の「仕事」なのです！では、続きはまた次号！（本当かなぁ…？）



PROFILE

最近メディアワークスに出没する、姿も思考も危険なドット絵描き。実はポリゴンゲーが大好き。ゲームの仕事は諸行無常と考える。

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

ゲーム業界のウラのウラ

ATSUSHI HAYASHIDA

奴隷のど

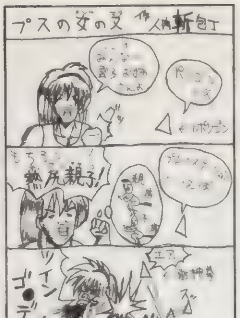
PSが7　21から¥29,800なのです，S映像の出力端子がなくなるらしいんだけど、そんなもんじゃナットクいきません。オマケでシングルCDロム(デモデモプレイステーションな感じのヤツ）がもらえるらしいけど、それでも1万円はナットクできません。大人の人はプレイステーション市場が広がるからいいじゃんと言いますが、何となく悲しいです。こうなったら悲しい人同士でなぐさめあいましょう。悲しく感じている人、ハガキ下さい。なんの意義も価値も効果もないけど、なぐさめあいましょう。

やっぱS端子ですよ、これからはっ でも…1万も安いのかぁ……（男泣）

◀秋田県 市藤にたかさん：本誌と同時発売の「アーク」。新世代RPGたる実力派です。

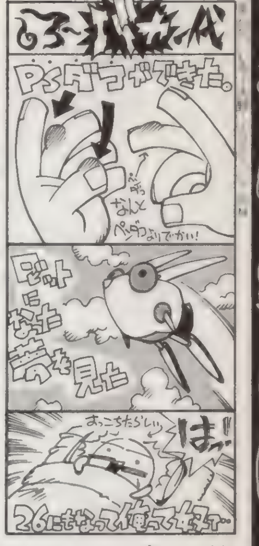
▲千葉県 望月周さん：サワヤカなのにナイスバディ。いいですよね（笑）。

▲長野県 施門あまねさん：後ろから忍び寄るショウニーチャンが不気味。



◀和歌山県 人肉斬包丁さん：意味はないけど、テンション高すぎです。注意！

▼広島県 ポチさん：キャラ物STG「ガンバード」、期待大ですよね。



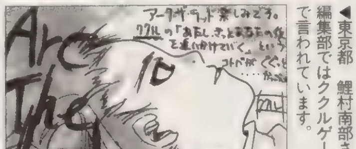
◀新潟県 竹崎冬至さん：こまったもんですか。ならばうちの関係者はもっとこまったもんです。

◀愛知県 相原一葉さん：ポリゴンだけど可愛いと評判の小悪。人気急上昇中。

◀広島県 ポチさん：「闘神都市II」は確かに楽しいですよね。移植されないかなぁ？

◀埼玉県 雨水デミトリ大使さん：かわいいモリガン。今度は発売延期されないといいな。

◀北海道 たまるさん：ガロン。獣系のキャラの中では人気ダントツです。お手とかしそうだけど。



◀東京都 鯉村南部さん：編集部ではクルゲーとまで言われています。

◀北海道 いんさいどまいはーとさん：キッツー（笑）。やだなぁおやじは。トホホ。

「DPSはミーハーのようでそうじゃないんですよね。攻略中心だし。硬派な感じ。まあ、奴隷は硬派とはいえないですけど（笑）。他誌に比べて値段が高いのが唯一の欠点かな。買ってるからいいんですけど」岩手県　磐梯康宏さん：

そうです。硬派なんです！　ついでにあそこも硬派ぁ！　って下品すぎですね。こういうことばっかり言ってるから奴隷は硬派に入れてもらえなんでしょうね、シクシク。まあ、今回から唯一の欠点とまで言われた価格も他の専門誌さんと同じレベルになったと思うんで、少しはみなさんのお財布具合にも貢献できたかなぁ？

「イラストの応募はハガキじゃなきゃいけないんですか？　それとなにか決まりがあるんですか？」千葉県　山下ノートンさん：

基本的にハガキです。まあ、汚れるのがイヤな人はまとめて封筒に入れて送ってもOK。ただ、バラバラにするので、1枚ずつ裏に住所、氏名を書いておくのを忘れないでくださいね。サイズはハガキ。まあ、変な形の紙に描いてもいいんですが、大きさが違うと掲載しづらいので，不利になるのはしょうがないかなぁ。

「セガールとアンソニーのCFは、セガールがお母さんの言うことを聞かない悪い子でアンソニーはいい子であるとでも言いたいのでしょうか？」東京都　なつの雪さん（同様多数）：

比較広告ってやつですよね。アメリカなんかじゃお馴染みの手法なんですが、日本ではいまいち評判が悪いです。最近サターンもソフトが増えてきておもしろそうだなと思っていた人も、あのCFでひいちゃったって話を良く聞きます。まあでも結局は、あんなの関係なしに、楽しそうなら買うよね（笑）。

最強のゲーマーをめざせ!

「こないだ、臨時ボーナスが入ったので、念願のPS、SSを一挙に購入しました。ソフト、周辺機器とあわせて大枚15万円を投資。バラ色でした。が、次の日……PS、¥29,800！　その次の次の日、SS、「バーチャリミックス」付きで¥34,800！……ダァァァァァア（心の叫び入り）！　なんでや！　なんでそうなるんや！　そんなにオレがキライか？　少なくとも2万はソンしとるやないか！ゆるさん！　ゆるさんぞぉ！　いつか見てろよぉ。

PS・「鉄拳」と「JumpingFlash」は楽しいですね。毎土日はドップリはまってます」福島県　灘晃一郎さん：

……悲しいですね。編集部にも、「PV」のためにV・サターンを買って、マジで人生イヤになったロホ宮田ってオバカさんがいます。しかもこいつは私が未確定情報ながら「SSは値下がりするから、もう少し待った方がいいよ」って、親切に教えてあげたにも関わらず、「セーラームーン」のLDBOXを売ってまで購入に走りました。本当にバカですね。

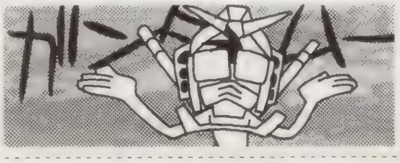
「最強のゲーマーってゲームにムダにお金を使うバカのことですか？」北海道　ケムリンさん：

そうです。宮田が良い例です。でもバカじゃ、ミもフタもないでしょ？

ロボコン0点な人

何のためにあるのか、サッパリ分からない謎のコーナー、ついに真・最終回！　（田）

ようやくPS版「機動戦士ガンダム」も発売されたので、次は「機動武闘伝Gガンダム」の格闘ゲームがでるといいよね。ってな感じの話をするつもりでそれっぽいイラストを発注したんだけど、急きょ予定変更。なぜって、この号が発売される6月30日といえば、『アークザラッド』の発売日（小事）……は、置いといて、なんとチャチャの最終回（一大事）ではないか！　というワケで、ここはトミーさんにPSオリジナルのチャチャゲーム（略してチャゲー）を出してくれるようお願いするしかない！　GB、SFCはともかく、他の次世代機で発売されたら、せっかくPSオンリーで頑張ってきた苦労が水の泡だ。でもきっと買っちゃうだろうな。すでに「アニメフリークⅠ」のためにFX買おうと計画してるくらいだから（笑）。それにしてもこんないいアニメが終わるなんてもったいないな。他に終わらせるべきアニメは腐るほどあるというのに。例えばほら、某セー…（ぐさっ！）………（バタッ）。#著者暗殺のため、「ロボコン0点な人」は今回をもって終了させていただきます。次回「ロボコン0点な人R」をお楽しみに。



奴隷のど

毎回増ページをくりかえしてきたPSの奴隷ですが、今回はついに頭打ち。前回と同じ8ページでお送りいたしております。まあ、他のページも大事だからしょうがないよね。編集長、次回に期待してますよ！　10ページかなぁ？　12ページかなぁ。夢見ちゃうよね。もしも減ページなんてことになったら……いや、そうならないように、みんなも応援してくれよなっ！　奴隷にハガキを書くだけでなく、アンケートハガキに「10P、頼むよ編集長！」とでも書いて送ってくれたらなお安心。来月号でボクと握手！

「奴隷のハガキの締め切りっていつなんですか？　プレゼントと違って書いてないから、いつも困っちゃいます。何とかしてください」兵庫県　なみだ３乗さん：

えっとですねぇ……次号のしめ切りってのは特に設定してません。奴隷のページを印刷屋さんに入稿する直前までがしめ切り。いいネタだったら次の月に掲載される可能性もあるから毎号チェックしてください……ってなんかズルイ？　とりあえずしめ切りを設定すると最新のハガキを選べなくなっちゃうので。逆に、いつ送っても良い方がハガキを書き（描き）やすいのではないでしょうか？　ダメ？

「PSの奴隷にはなんかついていけん。前号の人のように、別にハ○バーがいいってわけじゃなく。ゲーム紹介や攻略は、絶対電撃が１番だと思うのだが。オタクくささというか……オレの様なヤツは少ないのか？　教えてほしい」新潟県　ロソン23さん：

痛てててて……キライですか。ガンバってはいるんですけどねぇ。キライですか……（ダメージ係数、ＭＡＸ・号泣レベル）。

「PSどのページが50を超えたら、表紙にどうだファン○ード！　とでっかく書きましょう」埼玉県　サモキンさん：

ファン○ードさんのあの独特のノリはいいですよね。あ、そういえばアウト廃刊は悲しかったです。

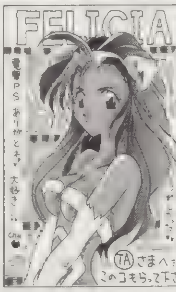
◀東京都　貴沙羅ゆうさん：そうですね。連続技……というか連打技が彼女。

◀神奈川県　松本ひろしさん：そうですか？　てへ・オイオイ。

◀三重県　288さん：胸を描いてる間にテストがせまる。そのドキドキ感がいいでしょ？　ね？

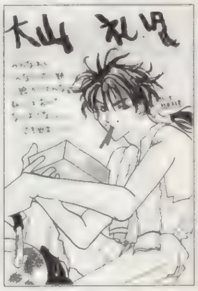
◀東京都　椋樹さん：なんかフロポンくんな感じ。……というか蛇使い？　に見えました。

◀千葉県　文月蒼久さん：「豪２」の男キャラの中ではなかなか人気の高い礼児。

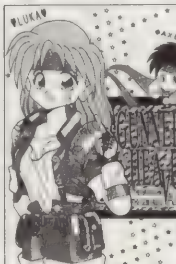


◀新潟県　りるひなさん：うれしかったですか。そりはなによりです。

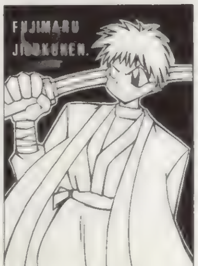
◀熊本県　島津弥七さん：なぁんか、超カッコイイ、ＬＥＥ。リィイィ。



◀大阪府　スギモトエサシノフさん：礼児にはやかんなのでしょうか？



◀香川県　芳竹さん：看板の上のアクセルが妙にかわいいです。



◀兵庫県　浅葱龍さん：土ヘンに龍って漢字が見つかりません。許してね。

◀愛知県　山内みりゃさん：白クマだ！白いクマがくるよ！　クマッた。

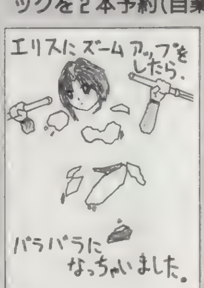
ギャルとゲームとなみだとちくび

こんちゃーっす。今号で３回目ってことで、ハガキもモリモリ届いてるもようです。ＯＫ、みんな好きモノだな！　この調子この調子ぃ。ところで近日発売のソフトで、期待の女のコキャラって何だろう？　やっぱ『ときメモ』の登場キャラかなぁ。なにせ女のコ約１ダースを詰め合わせだもんね。諸君のPSハーレムにぜひ加えてほしい１本だと思うぞ。

まあ、『ときメモ』に関しては今後いくらでも話題に出そうなので、この他のソフトをチェックしてみよう。今回注目してみたのは「DOKI DOKI妖魔バスターズ」だ。妖魔っていうくらいだから、当然触手ヌルヌルでグチョグチョなアレが展開するんでしょ？　んー、触手ファンにはたまらな……えっ、そーいうゲームじゃないんスか？　すいません、脳ミソがピンク色でして(笑)。ま、それはさておき、このゲームの目玉は何と言っても、元気印ショートヘア娘の神谷勇希ちゃん、おしとやかロング髪な篠原亜衣ちゃんの２人だ！　対照的な２人だけど、どっちもカワイイよなぁ。もし、どちらか好きなコを選べ、なんて言われたら、迷わず「両方！」と答えちゃうぞ(笑)。

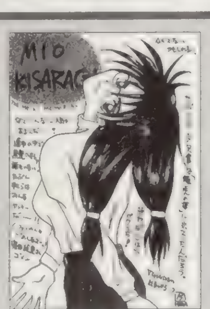
とまあ、今回はこちらから注目作を紹介したけど、みんなの注目ソフトも教えてよね。イラストはもちろん、文字だけでもＯＫだから、キミの美少女キャラへの思いをぶつけよう！

くそう、徳間の誘惑に負けてしまった。プレミアパックを２本予約(自業自得)！（バ）

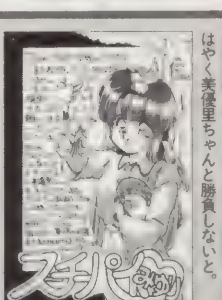


▲茨城県　つーくん：わかる気がします。誰もがやるみたいですね。

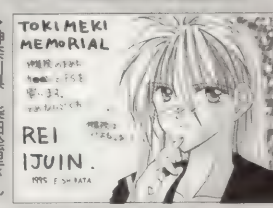
▲岡山県　貴くん：パステルさぁぁぁん！　勝ったら叫ばないといけません。



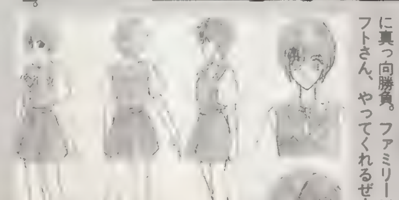
▲愛知県　HEXAさん：如月さん。体よわよわ。図書室。白いハイソックス。



◀東京都　マンダムZさん：断罪ですね。はやく美優里ちゃんと勝負しないと。



▲神奈川県　柴田絵里さん：いいです。が、最初はね、ね？　じゃないですか。


◀ド真ん中ストレートなタイプの女の子で、野郎のハートに真っ向勝負。ファミリーソフトさん、やってくれるぜ！

ちょっとしたウワサ

「PSの基本構造はアミノ酸を元に作られた」青森県　広宇むつみさん：
アミノ酸ですか。食べれるのかなぁ？

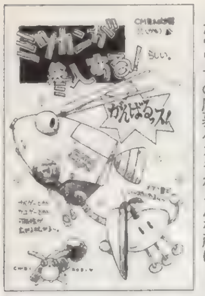
「実はPSは妊娠しやすいらしい」沖縄県　季さん：
いいなぁ。PSが子ども生んだら、それを商売にできそう。ちと怖いけど。

「当たりのメモリーカードにはメモリーカードホルダーのもらえるセーブデータが入っている」京都府　ちょうりょうばつさん：
本当に、ソニーがこういうキャンペーンをやってれば楽しかったのに。たまにソフトの当たるデータとかもあればなお可。

あなたの街のPSに関するウワサを送って下さい。ガセネタＯＫ！

奴隷のど

６月頭に行われた東京おもちゃショー。ソニーのブースがなかったため（ちなみにコナミもなかった）、ＰＳ陣営はいまいち盛り上がりに欠けた。まあ、そんな中、目立ったのはデータムポリスターの『負けるな！魔剣道』。プレイヤーキャラも１種類だけで、まだ全然出来ていない（開発さん談）バージョンだったけど、動きもスムーズで、必殺ワザもハデ。技同士の相殺システムが採用されているみたいだったので、対戦が盛り上がること間違いなし！　ストーリーモードではアニメバリバリらしいし。期待大！



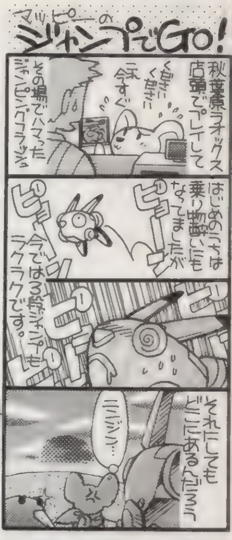
◀大阪府　ささきりょうさん：ちょっとしたウワサの応募ハガキがこんな所に！

◀東京都　マンダムZさん：いまだに、「クラクラ」も人気高いです。

◀富山県　操亜騎さん：PS版でやっとプレイできたんですね。よかった。

▲埼玉県　なたねからすさん：かわいいキャラの活躍。に期待が高まってます

▲愛知県　相原一葉さん：『ビヨビヨ』。そんなに競争率は高くありませんです。



攻略本出ないかなー…

ハードの神様の犬［おしおき大増量の巻］

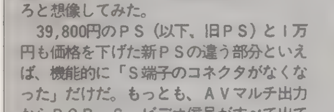
PSが安くなった大特集……じゃないのね？　「おしおき」ならハイヒールで……な〜んちって。(犬)

すまん、心が旅に出てました。帰ってきました。で、最近、MDが第3世代になって音質がUP。そろそろ、買い時かなぁなんて思っていたら、聞いてビックリ、知って驚き。PSの本体価格が1万円も安くなった。こいつぁ、MDと葉月里緒菜でメロメロになってる場合じゃないよなぁ。マジで、ブルッときちゃったよ。それにしても、こんなに価格を下げて大丈夫なのだろうか。あまり無茶して、SONYビルが縮まなきゃいいけど(ウソ)。

さて本題に入るけど、どうやってPSの価格を安くしたのか、放浪犬なりにいろいろと想像してみた。

39,800円のPS（以下、旧PS）と1万円も価格を下げた新PSの違う部分といえば、機能的に「S端子のコネクタがなくなった」だけだ。もっとも、AVマルチ出力からRGB、S、ビデオ信号がすべて出ているから、S映像出力だけを根こそぎカットしたのではない。……ということは、基板直付け用のS端子コネクタと映像出力周りのデバイスを数点削除しただけなのか？

RGB信号をS＆ビデオ信号へ変換する



エンコーダIC（CXA1645M）はソニー自社製のチップで数百円程度だし、一般人がパーツ屋でS端子コネクタを買ったって100円前後だ。しかもソニーは、S端子コネクタを販売元から大量購入していたわけだから、もっと安いはず……。これでは、どう計算したって数百円程度のコストダウンにしかならない。

じゃあ、すさまじいコストダウンをどう図ったのか？　ほかに考えられるのは、主要デバイス（R3000AやGPUなど）の製造が安価になったとか、メモリの海外調達率アップ、もっと話しを飛躍させるならばPS自体の海外生産なんてのもありうる。

主要デバイスに関してはASIC（カスタムLSI）が多いんで、ソニーが教えてくれない限り製造原価を知ることはできない。でも、同規模の他社製プロセッサを参考にすれば、なんとなく想像がつく？

R3000Aは、208ピンのパッケージに0.5μmの製造プロセスで100万トランジスタを集積し、約34MHzで動作するMPUだ。この製造プロセスと集積トランジスタ数が同じプロセッサに、3DOの「M2」に搭載されるPowerPC602と、NEC独自のプロセッサV830がある。2つのプロセッサは、動作周波数が66M〜100MHzと動作が速く、演算性能もメチャ高い。単純比較はできないけど、V830のサンプル価格が5000円。量産

◀AVマルチ出力からS映像はとれるから心配なし！

して大量購入すれば2500〜3000円前後といったところかな？　しかも、ウルトラ64に搭載されることが濃厚なR4300プロセッサは、最先端の0.35μmプロセスで170万トランジスタを集積し、100MHz動作で145MIPSという高い性能を誇りながら、サンプル価格は6000円。今年の秋に量産開始後、10万個購入時の単価は3500円だそうだ。

う〜ん、はっきりいって安い。他社の製造技術とコストパフォーマンスを見る限り、PSの主要デバイスは去年の発売当初よりも安くなっていることは確実だと思う。R3000Aのチップ製造が、香港で行われていることも考慮すればなおさらだ。

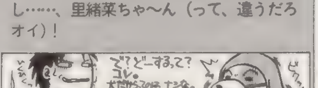
そして、なんといっても金食い虫なのはメモリ。ちょっとコイツは地味な存在だけど、コンピュータにはなくてはならない大事なもの。CPUや画像処理チップがどんなに優れていても、メモリシステムが貧弱だとオッペケペーでどうしようもない。

PSに搭載されているメモリの内訳は、ワークとして4MビットDRAM×4、VRAMとして8Mビットのデュアルポートバッファ×1、サウンドバッファとして4MビットDRAM×1、システムROMとしてバイトorワード選択の4MビットマスクROM×1、CD-ROMバッファとして256KビットSRAM×1と なかなかビューティホー（フレームバッファは除く）。

パッと見て感じるのが、DRAMの多さ。システムROMとCDバッファ以外は、すべてDRAM（デュアルポートバッファも、メモリのセルはDRAMだったりする)。それもそのはず、SRAMやクロック同期型のメモリ（シンクロナスやラムバス）よりも安いからね。しかも、PSが主に使用している4MビットDRAMは、多くのメーカーで量産されている汎用品で、韓国や台湾メーカー品の調達価格はけっこう安いらしい。現に、新製品の部類に入るデュアルポートバッファも、NEC製の他に韓国の三星電子（サムソン）製もけっこう使われていた。

こうして見ると、……え？　もうスペースがない!?　しようがない、続きは次号ね。

さ〜て、放浪のおしおきも受けたことだし……、里緒菜ちゃ〜ん（って、違うだろオイ）！



「彼氏にゲーム機を貸すと、絶対に返ってきません。あ〜ぁ『Jumping』も『ガンダム』も『アーク』もデキないのなかなぁ。悲しいけど……好きだしいい…強く言えないし」栃木県　成沢ルーチさん：

乙女心ですよねぇ。なんかいいなぁ。青春まっただ中、悩んでますって感じ。まあ、でも、あんまり恋に貸し借りを持ち込まない方がいいですよ（実話)。後でイタイから。年寄りの忠告（笑)。

「常連になる人って毎月何枚くらいハガキを送ってくるんですか？　オレってばビンボーだから、大して枚数を送れないんですけど、常連になれますかねぇ」鳥取県　しょうまるさん：

一挙20枚とか送ってくれる人もいます。が、結局掲載できるのは1人につき多くて2〜5枚。効率的にはどちらかと言えば量よりも質……になるんですかねぇ。あと、超おもしろかったり、くだらなかったりしても常連になれます。まあでも、量が多いと担当さんには名前を覚えられやすいのは確か。ハガキくださいね。

◀大阪府　国士無双さん：ブラックエリス。ウラワザで通常キャラと同じように遊べたりします。

◀北海道　あゆらんさん：そうですね。PSでもそろそろ「グラディウス」！

◀埼玉県　なたねからすさん：絵が好みでない人って多いみたいです。

◀群馬県　MAX関口さん：「はやや」は編集部でも大人気。「はやや」

ランキング一覧

60P	龍王院弘SP
45P	ポチ
40P	柴田絵里
40P	たまる
35P	ささきりょう
35P	りるひな
35P	雨水
30P	HEXA
30P	山内みりゃ
30P	なたねからす
30P	一寸
25P	伊藤勇太、吉永永吉、ぐみ、サモキン、国士無双、
20P	勝木☆介、竹崎冬至、いんさいどまいはーと、大宮ゆう、相原一葉、288、さらめんミハル、Ke太郎、ズバットPS

さて、その後には、15P・科野あずみ、寿太郎、貴沙羅ゆう、市藤にたか、施門あまね、イマッチガイア、犬彦砦、MIHO、島津弥七、文月美和、念力デミ子、マンダムZ……(敬称略）とまあ、バンバン新人が登場してきているので、ランキング掲載は、かなり大変になってきました。

帝王、龍王院弘SPもさすがにここへ来て怒濤のラッシュに追いつかれてきました。最初はポイントにスゴイ差が開いちゃってはつまんないレースになっちゃうかもなぁ……なんて心配は全然必要なかったですね。次号はどんな結果が待っているのか？　掲載量が増えるほど戦いが熱くなる！

注意！　しましょう

注意しましょうは、PSをSSや3DO、FXと間違えてしまわないようにする標語のコーナーです。

では行ってみましょう。

「隣の客はよく柿食うFXだ」山口県　ニーナさん：
柿を食う。それは輪廻。

「SSは忘れた頃にやってくる」宮城県　難度Cさん：
天災と天才、さてどっち？

「壁の中にいる！　BYジャガー」富山県　ミンラッシさん：
ジャガーにも新しいソフトが発売されるといいなぁ。

「PS憎けりゃSSも憎い」神奈川県　仁尾康志さん：
新世代機に何かいやな思い出でもあるのでしょうか？
それではまた来月〜！

奴隷のとどめ

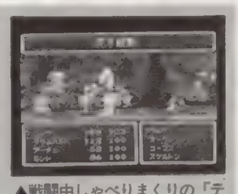
前述通り東京おもちゃショーにはソニーのブースはなかったんだけど、なぜかプレイステーションマーク入りの袋が……良く見るとなんとナムコさんの配っていた袋の裏側がプレイステーションロゴになっていたのだ(と言うか、ナムコロゴが裏に見える作りだった)！　サードパーティ、しかもナムコのような大手がここまでソニーに肩入れするのって実はスゴイ決断力のいること。やるなぁ。次の「リッジ」は対戦機能付きらしいし。PS業界、ナムコの怒濤の進撃はまだまだ続くことに決定？

他機種のことも話したい!

これまた他機種のことも知りたいのぉ。いくらPSの奴隷でも気になるでしょ? (ち)

さて、今月のゲーム業界動向ですな。東京おもちゃショーはソニーが出展していなかっただけあって、サターンの大攻勢に圧倒されてしまったってのが個人的な感想ですわ。特に、新OSを使用した「バーチャ2」のデモは見事なモノで、もしかしたら今年中に発売されるかもという予感を与えてくれたし。最近、やっとソフトも揃ってきたし、こりゃサターンユーザーがバンと増えてもおかしくない状況になってきましたな。FXは完全ギャル&アニメ専門機として生き残っていく方向性を打ち出しとりました。まあ、それしかないってわかってたんだから、最初からその路線でいけば良かったのに。任天堂バーチャルボーイは……2色じゃなぁ……いかんですわ。やっぱり。飽きる。

SFC 藤島圭介氏がイメージ画を担当している、ナムコの『テイルスオブファンタジア』がなかなか良さげ。あと、タイトーの『エナジーブレイカー』、メサイヤの『デア・ラングリッサー』、徳間インターメディアの『リトルマスター』あたりが初夏のおすすめRPG系ってとこ。コナミ『ドラキュラXX』も超期待の1本ですかな。

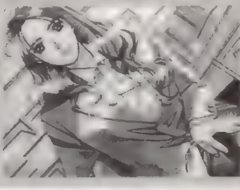

▲戦闘中しゃべりまくりの『テイルスオブファンタジア』

3DO アミューズメントパーク=遊園地の経営SLG、『テーマパーク』がいま最も期待されている1本。海外版は自由度が高いのが売りだったんだが、いまいち自分のすべきことが見えにくかった。移植にあたって、どれくらい日本人向けにアレンジされているかがポイント。

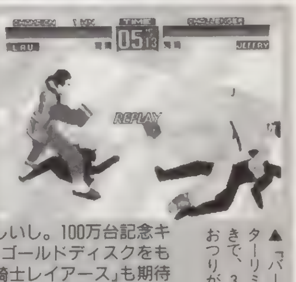
その他 さて、気になる任天堂バーチャルボーイですが、テニスゲームなどの横移動中心のゲームの場合、バッチリ気持ちよく動くらしいですな。それ以外のブロック崩しとか落ちゲーPZGなんかはいまいちとの情報が入ってますわ。まあ、待った方が賢いかもしれんですな。

FX 『ドラゴンナイト4』『同級生2』といったH系ゲームがめじろ押し。新世代機の中で最もゆるゆるな倫理基準が男性ユーザーのハートをバッチリキャッチ! Hゲーが遊びたかったら、FXを速攻でゲットなのですな! FXは直接的なHシーン以外なら、なんでもありっていうウワサだし。あと話題は『卒業R』。これは実写版の『卒業』。アイドル……というかムニャムニャな女子高生を卒業させるっていうそのまんまなヤツ。ちと楽しいかも(笑)。

◀『ドラゴンナイト4』は勇者がHだからなぁ。


◀『同級生2』はどこまでパソコン版に迫れる?

SS さてさて、最近気になるサターンですな。SSの値下げに始まり、『バーチャリミックス』『バーチャ2』のデモ、『北斗の拳』『ときめきメモリアル』『リグロードサーガ』『バーチャコップ』といった力作がバーンと勢ぞろい。その他にも『ワールドアドバンスド大戦略』『新・忍伝』なんてのもいいらしいし。100万台記念キャンペーン商品をゲットして、ゴールドディスクをもらうのがよろしいかと。『魔法騎士レイアース』も期待大だしね。あと、MDの『コミックスゾーン』はアメゲーながら、その演出に目を見張るモノがある。新しいシステム好きにはおすすめなんですな。やはり外人の発想はスゴイものがある!



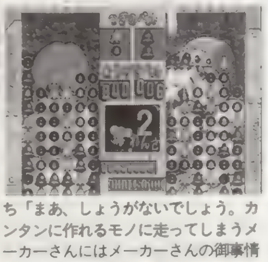
▲『バーチャファイターリミックス』付きで、3万5千円でおつりがくる。

PS青年の主張①

「まあ、この調子でPSソフトのクオリティがずっと高ければいいなぁと思います。『アーク』に引きずられてRPGにも大作が欲しい今日この頃です」静岡県金[illegible]至さん:

「TV2台、PS2台ないとデキない対戦なんて……トホホだと思うのです。PSは友だちの家に持っていけますが、TVは持っていけないって。致命的じゃないか?」京都府 本崎修さん:

ゲームソフト激論座談会



魔「ソフト座談会っス。とりあえず、読者様の意見を直で載せていこうかなと考えてるわけです。ではどうぞ」

「PSだったら「バー□ャ」も「デイ□ナ」もさらには「バー□ャ2」も移植できるのになぁ。待ってるよ! AM2研」神奈川県 八代道貴さん:

犬「それはいいっこなしっスよ」

バ「業界じゃ暗黙の了解ってヤツですな。ポリゴンならPSっていうお話だけど……ガンバってるからいいじゃん」

「私のおすすめは「スペースグリフォン」です。自分でプレイしないとその良さはわかりませんが、ハマルとなかなかぐっときます。値段も安いので買いでしょう」長崎県 大和祭文さん:

ち「「スペグリ」は3DシューティングAVGとしての完成度が高くていいですな。評判では「クラクラ」といい勝負でしょう。逆にこんなのもあるんだが、どうか?」

「あのぉ「キリーク・ザ・ブラッド」っておもしろくないんですけど。確かにデモはスゴイし、しゃべるしで、見るところは多いですけど。ハッキリいってつまんないです。バランスやセーブシステムがガタガタだし」山形県 蝶弧乱舞さん:

魔「「キリーク」は確かに、ビジュアル部分に目を奪われ過ぎて、バランスに難がある。でも、これまであんなにスゴイCGのオープニングや雰囲気のある3Dダンジョンって見たことなかったから、みんなよろこんじゃったんだよね。わーいMACでデキなかったことがPSならデキたって」

ほ「「スーチーパイ」もビジュアルがスゴイですね。私個人としては、今はチャチャの方が大事ですが」

ロ「「2」もでるっていうし、今度はその辺を直して欲しい! って切に訴えるってことで勘弁してあげてください。ね?」

「なんでPSはSSと違って、ソフトリリースが多いのでしょう? SSって基本的にセガだけじゃないですか?素人にはハードの性能差ってあまりないように見えるし。開発が難しいんですか?」沖縄県 飛炎さん:

ロ「これはあれでしょう? 開発ツールが安かったっていう単純な理由でしょ?」

魔「そうみたい。開発ツールの価格って、大きいサードパーティは別としても小さい所には大問題だからねぇ。それこそ1台しか開発機が導入されなかった場合、故障しちゃったらライン自体が止まっちゃうんだから。メインの開発が秋葉原で容易に買えるDOS Vマシンでできるってのはでかいよ」

ロ「しかも1台より2台、3台って多ければ多いほどいいですもんねぇ」

ち「PSもSSも単純にプログラムって部分での苦労は変わらないらしいし」

ほ「単純な話だこと」

「最近PSにも、SFC現象が起こり始めてきてますよね。パチンコとか麻雀とか、PZGといったカンタンに作れそうなモノばかりリリースされる現象っていうんですか? それなりにおもしろそうなら良いんですけど」熊本県 やすひろさん:

ち「まあ、しょうがないでしょう。カンタンに作れるモノに走ってしまうメーカーさんにはメーカーさんの御事情がおありなんだから」

魔「別に安易なソフトを作るメーカーがあっても良いとは思うけど。今のPSユーザーって目が肥えてるから、見ただけでわかっちゃうでしょ」

バ「プレイしたいゲームナンバー1の「ときめき」に期待している人たちが親父ゲーをやりたがるとは思えないのですが?」

ち「その辺はまったく考えてないでしょう。考えてたら出しません」

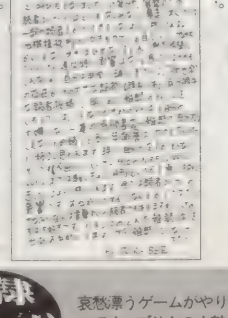
「『ツインビー対戦ぱずるだま』が好きなんですが、アクセススピードはもう少しどうにかなりませんか? 快適とはとてもいいがたいんですが」宮城県 ちゃんりんしゃんさん:

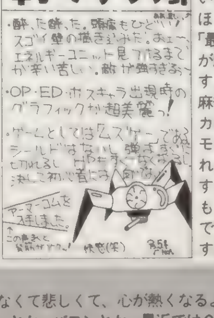
ロ「あれは、PS発売初期だからしょうがないなんて考えてましたけど、今になってみると遅いですよね」

バ「『ツインビー対戦ぱずるだまリターンズ』ってな感じで、アクセスを早くしてキャラを多くして出してくれれば少なくともオレは買うな」

ほ「オレも。買う買う」

魔「キャラによるバランスのばらつきはあるけど、システム自体はそれなりに完成してるからね。本家「テトリス」とは違った快感があるし。続編に期待しましょ」


◀宮崎県 SCR-BEEさん:う～んそうかなぁ……。



▶東京都 NOAさん:とてもわかりやすいレビューっス。

◀岐阜県 ズバットPSさん:とことんやるんですね。ぶかーく、おくまで(笑)。

◀神奈川県 早乙女音頭さん:そう。甘い言葉には裏があります。きっと。

◀秋田県 市藤にたかさん:ちとキツイお姉さんですねぇ。血まみれ。

奴隷のどい 哀愁漂うゲームがやりたいです、切なくて悲しくて、心が熱くなるような、命と思いと肉体と……全てを斬り刻みながら戦うような主人公が活躍するようなゲームがやりたいです。ブリキの太鼓とかハーメルンとか、バロンとか、最近ではGガンダムとか。魂の叫びの聞こえてくるようなRPGがいいなぁ。勝手なようですが、メーカーさんお願いします。そもそもPSにはまだまだRPGなんかの思考系ゲームが少ないよなぁ。みんなもそう思うよね? ダメですか?

内蔵とび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ 情報をあなたに

★応募は全て官製ハガキで。基本的に裏面に以下の項目を明記の上、御応募下さい。
①氏名・②性別・③年齢・④住所・郵便番号・⑤電話番号・⑥職業（学生）・⑦希望試写会場（必要の場合）

●クリスタニア鑑賞券大プレゼント
8月夏休みロードショーの映画「はじまりの冒険者たち レジェンドオブクリスタニア」「スレイヤーズ」の全国共通特別鑑賞券を電撃グループ合計2500組5000名にプレゼント！
あて先は
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館 ㈱メディアワークス 『はじまりの冒険者たち』
鑑賞券PS係まで
そしてもうひとつ、クリスタニアTシャツを10名様に！ こちらは上の住所のDPSクリスタニアTシャツ係まで。
どちらもしめ切りは7／24必着。

●クリスタニア・阪神大震災チャリティ試写会＆電撃6誌連合試写会
クリスタニア試写会のお知らせ
①阪神大震災チャリティ試写会
震災から6カ月目にあたる7／17にチャリティ試写会が行われます。試写会参加料として¥500のチャリティをお願いすることになります。ご協力下さい。入場者全員に「はじまりの冒険者たち」映画特製バッチと「すかいらーく・ガスト」飲み物券をプレゼント。しめ切りは7／7消印有効。参加人数は
東京・丸の内東映350組700名
大阪・御堂会館 450組900名
名古屋・名古屋東映150組300名
福岡・福岡東映 150組300名
札幌・札幌東映 150組300名
あて先は
〒104 東京都中央区銀座3-2-17
東映株宣伝部「クリスタニア」チャリティ試写会係まで
②電撃6誌連合試写会
電撃6誌連合試写会も開催！ 合計700名をご招待！
東京 7／21 新宿東映：水野良・中村隆太郎・緑川光・弥生みつき・三重野瞳
名古屋7／22 道頓堀東映：水野良・緑川光・弥生みつき・三重野瞳
大阪 7 23 名古屋東映：水野良・弥生みつき・三重野瞳
※舞台あいさつ出演者は予定です。変更の場合もあります。
しめ切りは7／10必着です。
あて先は
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館 ㈱メディアワークス 『はじまりの冒険者たち』
試写会PS係まで

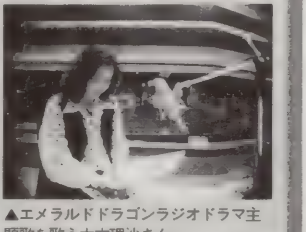
●五霊闘士オーキ伝ドラマCD発売！
電撃大賞受賞作品、五霊闘士オーキ伝のドラマCDがポニーキャニオンより¥2,800で好評発売中。出演は緒方恵美、横山知佐、結城比呂etc。

●ゲームミュージックフィス開催！
9／15、東京芝、メルパルクホールにおいて、ゲームミュージック・フィスティバル '95が開催されます。出演者：矩形波倶楽部、國府田マリ子、卒業Mバンド＋卒業（置鮎龍太郎、阪口大助、緑川光、林延年、石川英郎、冬馬由美、嶋方淳子、金丸日向子、鶴ひろみ、久川綾・順不同）葉山宏治など、超豪華ラインナップ！
前売＝¥3,800、当日¥4,300
7／10より下記事務局にて第2次優先電話予約受付開始！
電話番号：03-3263-6878

●エメドラ主題歌プレゼント
エメラルドドラゴンラジオドラマの主題歌（作詞、歌：大木理沙）、のCDを5名様にプレゼント。あて先・〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館 DPSエメドラCDシングルプレゼント係まで！
しめ切りは7／24必着。SFC版の発売の盛り上がり記念だ！

▲とりあえず太っ腹な鑑賞券プレゼント。応募しなくちゃだわ。

◀五霊闘士オーキ伝。ドラマ＋主題歌。


▲エメラルドドラゴンラジオドラマ主題歌を歌う大木理沙さん。

PS青年の主張②

「PSのコントローラって軽いですよね。持ちやすいし。あたし手が小さいんでうれしいです。3DOのコントローラなんか大きすぎ」山梨県 松本キューさん：
「メモリーカードが高すぎる！ 今でさえ、多くのブロックを使ってるのに、今後セーブデータも大容量になっていくと、ドンドン…¥2,000が飛んでいく。なんとかしてくれ！」東京都 みっちょんさん：

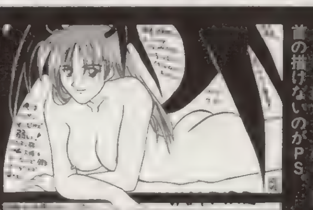
PSプレイステーション拡張計画

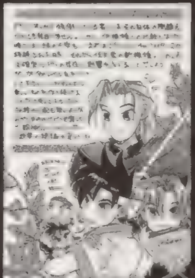
マジメに語り合います。それがこのコーナーの宿命。マジメじゃないのはぶった斬るぜ！ でなくて語り合います。（ち）

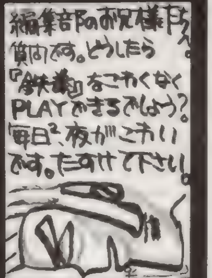
「そんなにHが大事でしょうか？ 私はPSにはあまりその辺を期待してません。それこそHゲーがやりたければパソコンの方が刺激ではるかにグッときますし。最近、パソコンも中古だったら、5万以下で買えるじゃないですか。PSやSSと対して変わらない気もします」高知県 [illegible]矩さん：

確かに、Hなゲームがしたいならパソコンの方がいいのかもしれません。良く言われているようにHゲーを乱造し始めると業界全体が荒れてしまいますから（H以外のゲームが売れなくなってしまう）、我慢すべきなのかもしれません。でも選択肢のひとつとしてHが用意されているのはVHSの普及のように一気にドーンと台数が増える可能性もあるからいいかもしれなく……その辺も考えなくちゃいけない気もします。

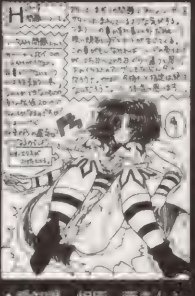
世間ではヘヤヌードだなんだと言っているにも関わらず、PSは乳首どころかのぞきまでダメときてる。そのワリに低年齢向けのソフトなんかは少ないんじゃないか（笑）？

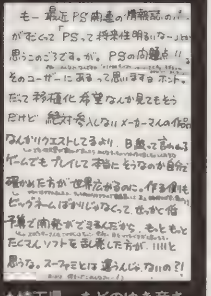

▲愛知県 HEXAさん：こういう[illegible]首の描けないのがPS


▲大阪府 ささきりょうさん：確かに[illegible]これまでのハードに比べて良いです。



▲東京都 ぐみさん：目をつぶってやるのはどうでしょう。心眼ってヤツですね。


▲愛知県 相原一義さん：お客さんを選してる。確かにそういう見方もあります。

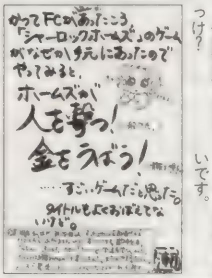


▲埼玉県 まどのゆき彦さん：小さい事は見えないかもなぁ。厳しい意見です。

クソゲーマー万才

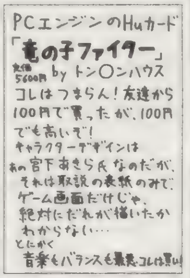
世界のクソゲームを求めてさまよう。それがあなたの夢なのね！ 愛のある匂い付きゲームを探して今日もいくのだ！（う）

あれはクソじゃねーとかふざけんなバカやろうなんていうハガキをたくさんもらいましたが、真のクソを探せ！ ってコーナーじゃないんだからわかってくれよぉ。バンザイなんだからさぁ。真のクソ＝リアルうんこゲーのことをバンバン書いていくと悲しくなるじゃないですか。だから愛のあるクソゲー、どこかとりとめもなく笑えるクソゲーの紹介を中心にやっていこうと思ってますなんだってば。誰かに教えたいこのダメげな楽しみ。まあ、たまには真のクソゲー紹介もいいけどね。



◀神奈川県 施門潮さん：確かに。でも撃ってたのって一般市民でしたっけ？

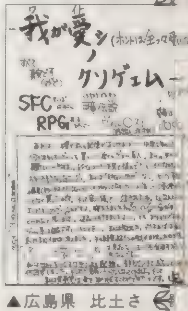
▶新潟県 餓狼電鉄さん：これまた渋い。Huカードにはイカスのが多いです。



▲悲しき10円ソフト。セガｍｋⅢ用のゲーム。駄菓子より安い。

▲「星をさがして」は当時はなかなか楽しめたのになぁ。

▲大阪府 ささきりょうさん：最初いきなり鮫に食われるし。



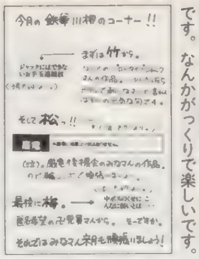
▲広島県 比土さん：これは真。マネしちゃダメよ。

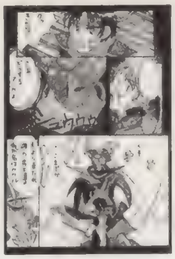
奴隷のど

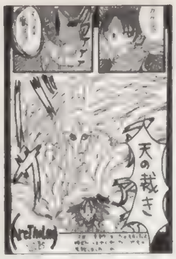
「機動戦士ガンダム」はガンダムファンの憧れを押さえた作品ではないでしょうか？ 自分がアムロになっているような錯覚がしばしば体験できます。特に敵を次々落としていく時の快感は……まさにニュータイプ。そして、本日発売の「アークザラッド」。これまた新世代機ならではの仕様が気持ちいいです。特にククルにはメロメロな編集部関係者が増殖してます。ククルとかククリとかクルルなんていう名前は人の心をガッチリキャッチなスゴイ名前なんでしょうか？ 最初にクが付きゃいいのか（笑）？

まんが 岩瀬さとみ

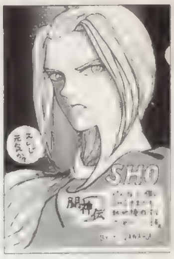
「PSのソフトってなんか色が違いません？　ぎらぎらしてるっていうかなんていうか……違うんですようちじゃ」山形県　ひきさるまんたさん：
まあ、ＳＦＣなんかと比べると画面表示できる色数がまったく違いますもんねぇ。そう思えても不思議じゃないかもしれません。ＴＶにセロファン付きだったりして（笑)。
「ＳＳ買います?」鹿児島県　虎皮はいださん：
買います。ごめんなさい。裏切り者？　だって「レイアース」でるんだもん。「新・忍伝」も。ぐすん。


◀埼玉県　まどのゆき彦さん：いいです。なんかがっくりで楽しいです。

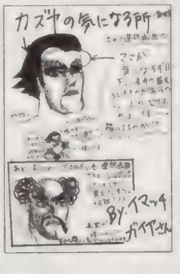

◀埼玉県　雨水さん：2枚組マンガの1枚目。力入ってます。



◀埼玉県　雨水さん：「アーク」の感想も送ってくださいね。



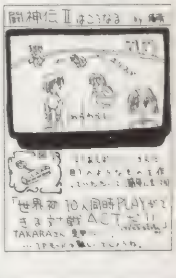
◀茨城県　鯖まちさん：確かに。よく己の未熟さが悔やまれます。



◀北海道　イマッチガイアさん：気にし始めるとキリがない『鉄拳』。

◀埼玉県　ポコライ三世さん：版画ですかスゴイ力作……。

◀宮城県　鉱山夫参上さん：そうですねぇ。RPGもいいですよねぇ。



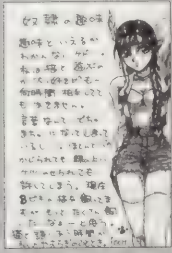
◀滋賀県　綺萌さん：ムチャですね。でも楽しそう。バランス取れるかな？

奴隷の趣味

趣味です。ゲーム以外の趣味。それは憧れ！　ラララララァな感じですか？　趣味は人生を明るくしてくれます。そうでしょう？　（マ）

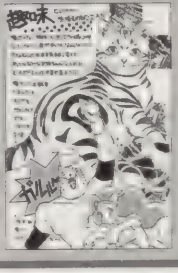
「マッチを集めている人がいましたが、私はライターを集めています。女だしタバコ吸わないしで、本当はまったく必要のないモノなのに……なぜか小さい頃から好きだったんですよ。今じゃ、変な柄の100円ライターまで入れれば300個は軽く超えるくらい棚に置いてあります。なんかこうして書いてると超危ないヤツですねぇ」奈良県　ボックスさん：
ウッキャー！　なんでそんなに？　いいなぁ。火がつくモノっていいよね。私も好きです。
「お巡りさんグッズ集めが私の趣味です。制服から小物まで、今では完全コスプレ（拳銃は除く）デキるくらい揃っちゃいました。無線とかもやってます。典型的なアレですね」山梨県　三田亮介さん：
警察官コスプレの同好会ってあるんですよね。でも、本当は実際試験受けて警察官になった方が安上がりだったりして（笑)。
「眼鏡が私の趣味です。安いのから高いのまで、今家には50個くらい並んでるんですよぉ。どうにかしてください」京都府　ゆんけるＷＺさん：
眼鏡は顔の一部ですから。うくっ！　気分に合わせて変えないとね。
「好きな女の子の匂いを、相手に気づかれないように嗅ぐのが好きです……マジで危ないですけど。相手に気づかれたら最後、当然嫌われちゃいますから。命がけの匂い嗅ぎ男とでも呼んでください。くんくん。事実、２回ほど『変なヤツ』と言われたことも」沖縄県　四道東彦さん：
う～んカッコイイッスよ！　愛を失う怖さよりも、趣味を取る男。大切に生きてて彼女は泣いた～ってとこですか？次回もあなたのイカス趣味、お待ちしてま～す！

▲コスプレーヤーの集いコスパにて。エリスにエイジにソフィア。ソフィアばりばり。

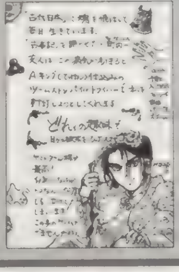


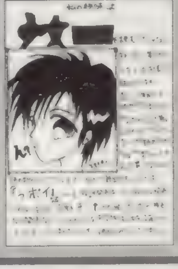
◀広島県　ポチさん：ネコが趣味ですか。小動物は可愛くて良いです。

◀東京都　ぐみさん：女の子はなんかキレイだからいいですよね。



◀大阪府　さききりょうさん：これまたネコが趣味。キングはネコ？

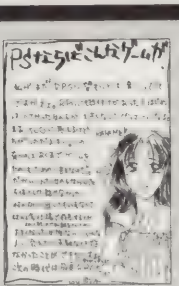

◀長崎県　江頭真由美さん：勉強にもなって一席二兆（笑）な感じ。


◀山形県　フェリシア抹殺委員会さん：確かに少女漫画はいいよね。

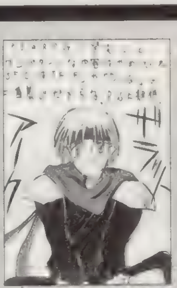
PSならこんなゲームが

PSのRPGに望むモノ第３回。深い話がポロポロと出てきました。みんなも好きなんだね？　ね？　オレも。　（魔）

「フツーのRPGにただグラフィックを追加しただけなんてつまらん！　オレはPSの機能を生かしたRPGよりもPSの制作環境から出てくるトンデモネーRPGの出現を期待する。例えば戦闘のないRPGとか、ストーリーがないヤツとか……PSは他機種と違って、そーゆームボーな挑戦ができるハードなはずだ！　追伸・こんな事を書いといて『アーク』や『幻想水滸伝』を買おうと思っているボクをせめないで……」北海道　いんさいどまいはーとさん：
せめませんとも。確かに「Jumping～」のようなゲームを見ていると、トンでもないRPGも創れそうだもんね。フツーのRPGならSFCなんかでもプレイできるワケだし……でもフツーのも欲しいというのが本音かなぁ（笑)。
「RPGにアニメを入れるってよく言いますが、CDロム１枚にいったいどれだけのデータが入れられるんでしょう？　このコーナーあての質問じゃないかもしれませんが他になかったもので」千葉県　いかり三乗さん：
え～とですね、データの持ち方で変わってくるんですが、そんなに大した量は入りません。大容量とはいえ生音をCDレベルでサンプリングしたら、70分程度しか入らないワケじゃないですか。アニメには生音が付きモノなんでカンタンに容量がうまっていくみたいですよ。まあ、最初からアニメソフトとして、メモリの割り当てや配分を超真剣に作ってったとしても……20～30分程度が限界じゃないスかねぇ。
「RPGじゃないんですけど、せっかくソニーなんですから、音楽制作ソフトを出したらいいんじゃないでしょうか？　PSって音源部分もかなりレベルが高いんでしょ？　きちんとしたモノを作ってくれれば楽しそうなんですけど」東京都　白バラの君さん：
そうですね。音質はSFCに比べて格段にいいんで、かなり本格的な音楽制作システムが作れると思います。それこそ10万円くらいするシンセサイザーと同じレベルの音が使えるんじゃないかなぁ？　RPGツクールだけでなくこういうツクール系も発売してほしいよね。超ヒットはしないかもだけど。
「３Ｄの次は４Ｄかなぁ？　って４Ｄって何？」東京都　まーちんさん：
立体に時間軸が組合わさったいわゆる４次元空間のことです。ドラエモンのポケットね。これをゲームで表現するのはまだムリかもしれないなぁ。



▲埼玉県　雨水さん：成長するとグラマーになるのRPGがいい。


▲埼玉県　サモキンさん：ワンパターンですか。新機種軸もっとでるかな？

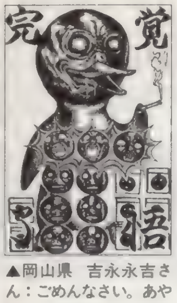
▲岩手県　伊藤勇太さん：ＰＳならスゴクなりそうなんですが……。

▲千葉県　文月美和さん：ＰＳならやはりしゃべりまくりSTGでしょう！

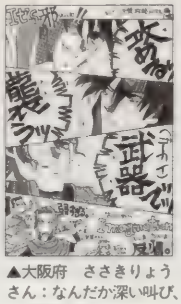
奴隷のど

「フィロソマ」はなかなかハデでよろしいです。これまでに登場したＳＴＧの演出をことごとく制覇。自機の形態もころころ変わってなかなかバッチリのこころ。ただ……今、編集部にあるサンプルバージョンだと当たり判定がでかいんだよねぇ。この辺のバランスさえきちんとしてくれれば、スッゲーＳＴＧになりそう。あとは……「Ｚｅｒｏ Ｄｉｖｉｄｅ」かな。サイバーなロボットたちのガキガキなバトルがイカシてます。操作はまったくの「バーチャファイ○ー」。コンボ系の連続技が勝負の決め手ってところ。

燃えるPSの黒いCD。キズが目立つので大変です。ね？


▲岡山県　吉永永吉さん：ごめんなさい。あやまってすまないかも……。

▲岐阜県　ズバットPSさん：ずれてますか？　かわいいです。


▲大阪府　ささきりょうさん：なんだか深い叫び、いや雄叫びぃぃ！

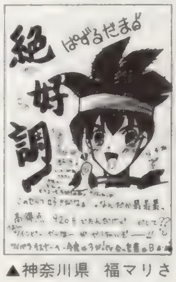
▲千葉県　鼻血の大噴火さん：お姉さんの名前はまだまだ内緒なのです。

▲愛媛県　21面そう☆さん：本命はなかなか来てくれなくて……。

▲東京都　ぐみさん：ありがとうございます。ガンバリマスです。

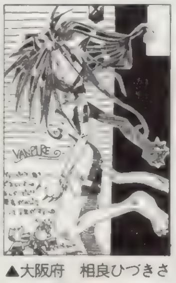
▲新潟県　竹崎冬至さん：スゴク小さく描かれている平八がカワイィ！

▲徳島県　北千住さん：やはり太ももですよね。太またではないの。

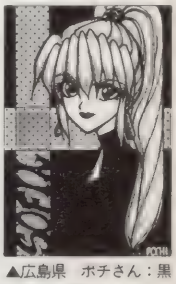

▲神奈川県　福マリさん：いろんな所に出没してますよね。ＯＫ。

▲東京都　砂ぎもささみさん：おしり。おしり。ドーンときてますねぇ。

▲愛知県　MIHOさん：かわいいでしょ？　ね？　変身してもかわいいの。


▲大阪府　相良ひづきさん：細目のネコちゃん。首の鈴がポイント。

▲愛媛県　大彦砦さん：かわいいです。口説かないのは罪ですよね。


▲広島県　ポチさん：黒に浮き上がるソフィア。妖しくていいです。

▲愛知県　ＨＥＸＡさん：正面を見つめるミシェール。バッチリですよぉ。

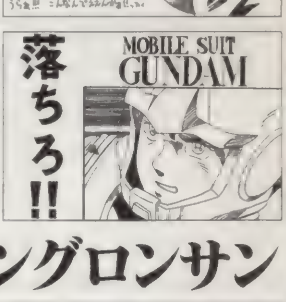
▲岡山県　南亜寿霞さ：期待高まる「豪２」。早く発売されないかなぁ。

▲熊本県　嶋津弥七さん：美しき姉弟愛。いいですね。仲がよくて。

▲東京都　貴沙羅ゆうさん：片言英語がたまらないのでしょう。ね？

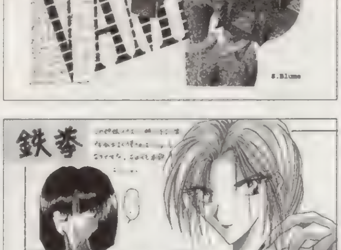
▲埼玉県　念力デミ子さん：基本技もスッゴク多いですもんね。

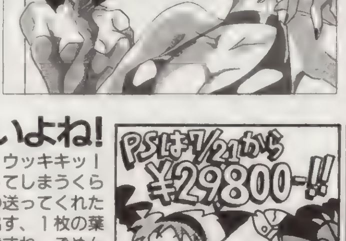
▶京都府　龍王院弘ＳＰさん：イライラしてもククル。そんな時にククル。



▶兵庫県　真冬の花火さん：こんなガンダムを待っていた！　燃えますよぉ。

▶岩手県　伊藤勇太さん：気が付いたら朝って……編集部とあまり変わらない状況です。トホ（笑）。


◀愛知県　じるばぁぶるぅめさん：ＣＧだ、ＣＧだ！　デラックスパックもいいなぁ！


▶東京都　檜山雪さん：この２人って仲いいんだか、悪いんだか。

パブロンパブロングロンサン

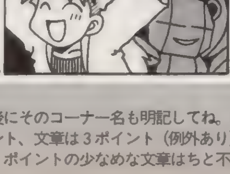
担当爆裂バカライター後記

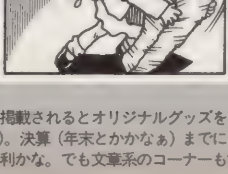
■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、じっくり考えたことがある。
■犬くん：前回神様を追いかけて失踪したけど帰ってきたワンワン。編集部の改造モノは全部この犬くんの仕業なのだ。
■（にせ）ローンくん：ニセモノなのでかなり怪しい。ＰＳを修理に出した体験談を前回まで熱く語る。今回は座談会のみ登場。
■バオウ中里くん：ギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。口より先に○○○の方が先に立つタイプ。オマケに分析力も高い。
■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザもちょちょいと見つけてしまう。でもかなりバカ。
■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきた。
■マンモーくん：趣味研究家。ＰＳの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。
■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収集つかないかも。

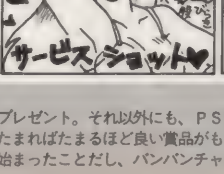
求む、たのむ、いきそう

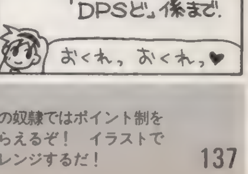
死んでもハガキはほしいよね！

ハガキ、ハガキ、ハガキ、ハッ、ガッ、キッ！　ウッキキッ！　こんな風に人間的なプライドがボロボロになってしまうくらい、あなたのハガキが欲しいのです。あなたの送ってくれた１枚のハガキがPSの奴隷という大木を作り出す、１枚の葉になるのです……ってぜんぜん大木じゃないですね。ごめんなさい。ウソです。まあ、でも次回野望の10ページ獲得を目指して、ハガキを書くと同時に、編集長の心に直接話しかけましょう。さあ、みなさんご一緒に！　10P、10P、10P…。









奴隷のど

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章は3ポイント（例外あり）。決算（年末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化ししている人が何人もいるんで、ポイントの少なめな文章はちと不利かな。でも文章系のコーナーも始まったことだし、バンバンチャレンジするだ！

電撃PlayStation プレイステーション 第5号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(106ページのプレゼントの記事を見てね)の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年7月21日(当日消印有効)です。

【1】今号で、よかった記事3つをハガキのオモテの表の中から選んで番号で答えてください。

【2】今号で、つまらなかった記事1つを同じ表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。同じ表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信　②プレイステーションマガジン
③ザ・プレイステーション　④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃PCエンジン　②電撃王　③覇王
④ゲーム・オン!　⑤週刊ファミコン通信　⑥月刊ファミコン通信
⑦必本スーパー!　⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー
⑩電撃スーパーファミコン　⑪(勝)スーパーファミコン　⑫PCエンジンFAN
⑬ログイン　⑭コンプティーク　⑮ファミリーコンピュータマガジン
⑯3DOマガジン　⑰ゲーメスト　⑳その他
⑱寿芸夢　⑲ゲーム批評

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン　②3DO　③PC-FX　④スーパーファミコン
⑤PCエンジン　⑦メガCD　⑥メガドライブ　⑧スーパー32X
⑨ネオジオ　⑩ネオジオCD　⑪プレイディア　⑫ゲームボーイ
⑬ゲームギア　⑭その他

【10】【9】の所有しているゲーム機の中で過去半年の間一度もプレイしなかった機種の番号を書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を8ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】アニメ映画『はじまりの冒険者たち』と『スレイヤーズ』のどこに興味を持っていますか。それぞれ、①〜⑤から選んでください。

①ストーリー　②作画　③声優　④音楽　⑤興味がない

【15】アニメ映画『はじまりの冒険者たち』(併映『スレイヤーズ』)を見に行くとしたら、下のどの方法を取りますか。

①前売り券を買う　②ダブルチャンス割引券　③当日券　④見に行かない

【16】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーに○をつけてください。

①VOL.1　②VOL.2　③第3号　④第4号

【17】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【18】今号の電撃プレイステーションを買った日を書いてください。

【19】電撃プレイステーションに別冊付録を付けてほしいですか。

①付けてほしい　②いらない　③わからない

【20】上の質問で①を選んだ人はその内容を、②を選んだ人はその理由を書いてください。

【21】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【22】電撃プレイステーション第5号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

第3号プレゼント当選者発表(敬称略)

[ソフト(各3名)]
鉄拳　京塚俊輔(北海道)
掛神哲(新潟県)柴田洋一(福岡県)
スターブレードα　末廣幹男(兵庫県)
中村勝則(福岡県)片野慈子(東京都)
スーチーパイ　田中慎二(和歌山県)
及川豊生(徳島県)小岩貴彦(静岡県)
上海万里の長城　鍛治大介(石川県)
高橋治子(大阪府)原田進(千葉県)
ジャンピング フラッシュ!
堀河佑太朗(静岡県)村尾佳美(新潟県)
薬師寺悟(大分県)
ヴィクトリーゾーン　谷陽一郎(福岡県)
中森浩二(広島県)渡辺和徳(東京都)
リッジレーサー　荒井紀昭(栃木県)
長谷部申(岐阜県)田島昌和(富山県)
闘神伝　宮崎惣大(広島県)
船戸真弓(埼玉県)中島嘉一(愛知県)
ツインビー対戦ぱずるだま
鈴木大介(静岡県)森松弘志(栃木県)
竹中貴大(兵庫県)
雷電プロジェクト　猪狩文威(福島県)
山本剛広(富山県)小国博人(広島県)
[グッズ]
メタルジャケットポスター(10名)
小場将智(秋田県)白仁田祐(神奈川県)
松崎貴広(福島県)邦遊(東京都)
折坂信春(大阪府)植田栄喜(東京都)
福永大己(京都府)満薗和也(大阪府)
下山喧二(奈良県)沢口硝太(鳥取県)
クライム・クラッカーズアートブック(3名)藤崎克彦(千葉県)高野智史(栃木県)荒井洋平(群馬県)
鉄拳テレカ(5名)小林伸彦(茨城県)
濱水勇司(大分県)植杉和也(大阪府)
屋敷賢一(群馬県)森永幸太(東京都)
[周辺機器 (各5名)]
ネジコン　加藤豊(愛知県)
鈴木啓資(福島県)西山慎太郎(宮崎県)
山本貴将(兵庫県)無量谷充(北海道)
ファイティングスティックPS
仁藤浩明(山形県)加藤純一(静岡県)
本木達也(埼玉県)梅野哲史(福岡県)
松永健(埼玉県)
ファイタースティック'95
大宮恵子(北海道)宇美克彦(北海道)
栗田直貴(静岡県)鶴田泰之(長崎県)
大橋法生(岐阜県)
メモリーカード　藤吉武(愛知県)
鳥羽隆敏(群馬県)片桐秀幸(埼玉県)
高桑由紀子(東京都)水野真樹(愛知県)
マウスセット　山本健次(愛知県)
水本久志(神奈川県)須藤潤(長野県)
栗尾健太郎(広島県)横山謙太(宮城県)

GoGo RPG

レッツゴー

電撃PSはRPGの味方です

登場以来、PSのRPG界を完全制覇し続ける「GoGo RPG」。今回もあなたの知りたい情報が、見やすく、正しく、わかりやすい。ページをめくっていくだけで、幼い頃に憧れた大冒険へ旅立てるハズ。電撃流幻想世界はあなたのハートを直撃します。

RPG最強の特集です

イラスト／C次郎

序盤の展開を徹底攻略!!
アークザラッド

超美麗グラフィックによるイベントシーン、スピーディな戦闘システムなど、新世代RPGとして話題の『アークザラッド』。今月はついに攻略編に突入!! 稼いでおきたいアイテムが入手できるエリアで何度も戦うのが攻略のコツだぞ。そのために、各エリアのアイテムを紹介したので、これを見ればバッチリだ。

アークザラッド

●ジャンル／RPG●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

勝利へと導く戦闘の4大ポイントはコレだ!!

POINT 1 反撃されないように敵の背後から攻撃!!

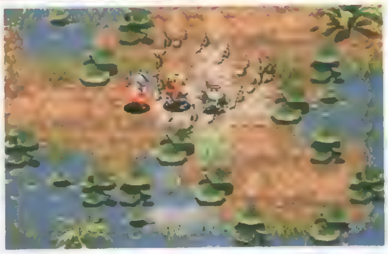
敵のレベル（強さ）にもよるが、背後から攻撃するようにすれば、反撃を受けることはまずないだろう。ジャンプを有効に使って、背後に回りこめば安全に攻撃できるぞ。

▶ジャンプレベル2になると、敵・味方を飛び越えることができ、戦略の幅も広がる。

◀ククルのように防御に不安があるキャラクターは、なるべく敵の背後から攻撃しよう。

POINT 2 温存しがちな特殊能力を使いまくってレベルUP!!

このゲームではキャラクターが何か行動するたびに経験値が入る。アイテムや特殊能力を使ったとき、敵の攻撃を受けたときにも得ることができる。特殊能力はMPを消費するので温存しがちだが、何もしないで待機するぐらいなら、使って経験値を稼ごう。

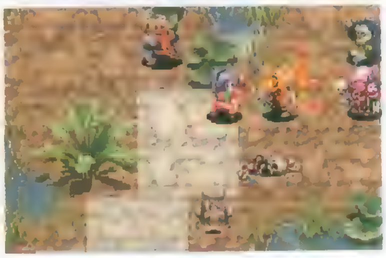


▲めったに使わないステータスUPの魔法を、待機する前に使用するのもいい。

POINT 3 レベルを上げたいキャラにとどめを刺させよう

普通に攻撃したときよりも、敵にとどめを刺したときのほうが多くの経験値が得られる。ククル、ポコのような後方支援型キャラは、レベルが上がりにくいだけに、優先的にとどめを刺させるようにしよう。攻撃魔法で複数の敵を倒せるようになれば、強くなるぞ。

▼敵の残りHPを調べることはできないので、一撃で倒せないときを考え 背後から攻撃しよう。



POINT 4 フリーバトルエリアで経験値とアイテムをかせごう!!

フリーバトルエリアは、何度でも戦える場所。レベルを上げたり、アイテムを稼ぐときに利用しよう。とくに序盤は、回復アイテムの薬草を出すグリーンスライムがいるエリアで戦っておこう。

▲ストーリーが進めばエリアが増えていく。

◀アイテムは、いくつあっても困らない。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

能率のいいキャラクターの育て方は?

アーク、トッシュなどの攻撃型キャラは前線で戦うためレベルが上がりやすい。そのため、頼ってしまいがちなのだが、序盤ではなるべくククル、ポコを育てたほうがいい。まず回復系魔法を充実させておけばイザというときに役立つのだ。ククルはキュアLv.2、ポコは癒しの竪琴Lv.2が目標。今回、攻略した範囲の幻界は、序盤の山場なので、ここまでにククルとポコの回復魔法をレベルアップさせておこう。

◀ククルのキュアLv.2は、幻界で役立つ。早めにレベルアップしよう。

アーク

あまり成長させなくても、それなりに強い主人公。ぜひともレベルアップさせたいってほどのオイシイ特殊能力があるわけではないので、臨機応変に成長させていけばいいだろう。

レベル	覚える(レベルUPする)特殊能力
2	バーングラウンド
6	スロウエネミー
10	メテオフォール
12	バーングラウンドLv.2
16	スロウエネミーLv.2
17	トータルヒーリング
20	メテオフォールLv.2

ククル

とにかく何がなんでも、キュアLv.2。なるべく早いうちに成長させておこう。唯一の攻撃魔法、天の裁きまで覚えればかなり育てやすいキャラクターになる。この2つの特殊能力をメインに戦おう。

レベル	覚える(レベルUPする)特殊能力
初期能力	デポイズン
7	サイレント
12	リフレッシュ
13	キュアLv.2
14	天の裁き
15	デポイズンLv.2
17	サイレントLv.2

ポコ

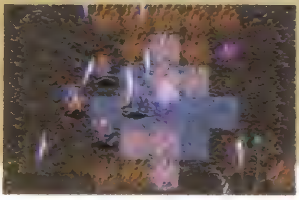
ポコも癒しの竪琴を早めにレベルUPさせておくこと。幻界までに成長させて、アークを支援できるようにしておこう。攻撃魔法の荒獅子太鼓は、幻界のあとのイベントで入手。

レベル	覚える(レベルUPする)特殊能力
13	戦の小太鼓Lv.2
14	癒しの竪琴Lv.2
15	のろまのベースLv.2
16	い駄天のオカリナLv.2
18	荒獅子太鼓Lv.2
19	気合いラッパLv.2

ゴーゲン

パーティ中、最強のキャラクターといってもいい。成長させて特殊能力の威力、範囲が上がれば、驚くほど強くなるのだ。

レベル	覚える(レベルUPする)特殊能力
初期能力	エクスプロージョン
初期能力	ドリームノック
18	ダイヤモンドダスト
19	ウィンドスラッシャー



◀ゴーゲンの特殊能力は、レベルが上がれば恐ろしいほど強力になる。

トッシュ

攻撃力・移動力が高いので、アーク以上に強くなってしまうかも。頼りにしすぎると、1人で経験値ガッポリということになるぞ。

レベル	覚える(レベルUPする)特殊能力
17	呪縛剣
20	真空斬

◀真空斬は、2ブロック先の敵を攻撃することができる。

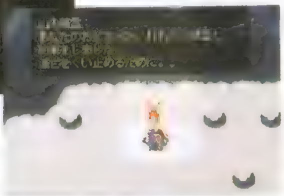
トウヴィルの若き勇者アークが旅立つ!!

STORY

スメリアの聖地、シオン山から物語は始まる。村長にそそのかされ、シオン山の聖なる炎を消してしまうククル。封印がとかれ、モンスターが現れると、山は吹雪に見舞われてしまった。この異変に気づいたトウヴィルの少年アークは、シオン山に向かった……。

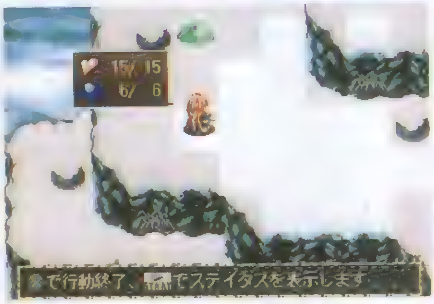
◀聖地シオン山には、代々山を守る神官ワイト家の者しか入れない。

◀行方不明になった父親の消息をつかむため、シオン山へ向かう決心をするアーク。



▶モンスターの一撃で傷ついたアークは、山の精霊から不思議な力を授かり、父の話も聞かされる。

精霊の山　戦闘システムを覚えよう!



▶残りHPなどの情報は、ステータスを呼び出して確認するようにしよう。

他のＲＰＧに比べて、かなり簡略化された戦闘システムが、このゲームの特徴。ここでアークはバーングラウンドを覚えるので、特殊能力の使い方を把握するようにしよう。また、体力が少なくなったら、ムリせずに薬草で回復すること。死ぬとまた最初からやりなおしだぞ。

グリーンスライムを分裂させて稼ごう!

急いでクリアしないで、グリーンスライムを分裂させ、経験値や薬草を稼いでおこう。次の面で少しはラクになるぞ。

入手アイテム
●薬草
●復活の薬
●回復果物(宝箱)

◀宝箱がある高台でボーッとしてると次々に分裂しまくるのだ。

宝箱の中身は…？

この面のように、バトルフィールドには宝箱がある場合がある。この面は１度限りの面なので、宝箱の中身を取り逃さないようにすること。このあと登場するフリーバトルエリアの宝箱は、すぐに開けることはできない。ある条件が必要になるぞ。

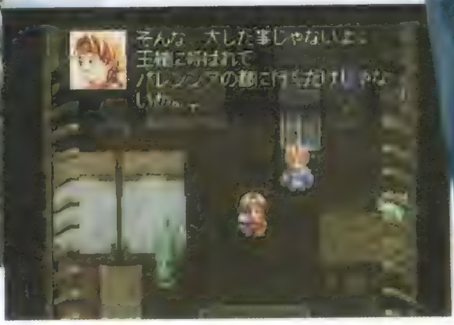
▶宝箱がある高台には、ジャンプで移動する。ジャンプは、「アーク」ならではのアクションだ。

◀○ボタンを押せば、中のアイテムを入手できる。

▲戦闘のあと、山頂の社（やしろ）で再び聖なる炎を灯すアーク。吹雪はやみ、モンスターは消え去っていった。

そしてパレンシア城へ…

▼パレンシアの王に招待されることになり、母としばしの別れを…。



2人の仲間を得て本格的な戦いが始まる!

STORY

精霊から不思議な力を得たアークは、パレンシア城に招かれ、世界を平和に導く聖柩（アーク）の探索を命じられることになる。その前にモンスター討伐隊を追ってコルボ平原へやってきたアークは、鼓笛兵のポコと出会い、共にモンスターを撃破する。そしてパレンシア城に戻り、城門でのバトルでククルと再会。3人は聖柩の情報を求めてミルマーナへと旅立っていく。

▲移動MAPには、その時点で移動できる場所しか表示されない。話が進めば、増えていくぞ。

▼アークのちからを試すために、コルボ平原へ討伐隊の様子を見てくるように言われる。

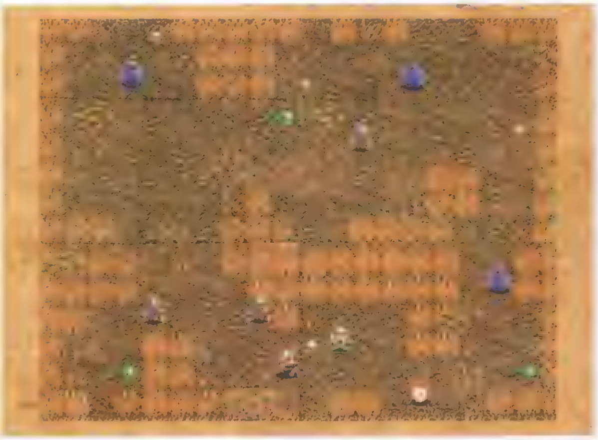
▲モンスター討伐隊は、ポコを残して全滅。隠れていたポコが仲間になり、モンスターと戦う。

コルボ平原　ポコに経験値を稼がせるようにしよう!!

▶シンバルを持って戦うポコ。キャラクターによって、武器が異なる。

◀グリーンスライムは分裂するので、薬草を大量に入手することができる。ここは序盤の稼ぎどころとして最適だぞ。

まだ最初ということで敵はそれほど強くない。ポコにもなるべく活躍させて、成長させるようにしよう。このエリアは再び来た場合には、フリーバトルエリアとして戦えるようになる。その場合、登場するモンスターが減っているので、入手できるアイテムも少ない。



入手アイテム（最初）
- 薬草
- パロの実
- 毒薬
- 聖水
- みなぎる果実
- 石

入手アイテム（2回目以降）
- 薬草
- 毒薬
- 石

アークザラッド

パレンシア城城門　ククルを援護しながらレベルUP!!

ククルは敵の目前で孤立しているので、後方に下げてアークたちと合流しよう。なるべく、ククルに経験値を稼がせるようにすれば、今後の展開がラクになるぞ。入手できるアクセサリーは、戦闘中でも装備できることを忘れずにね。

入手アイテム
- 薬草
- 回復果物
- 魔力の葉

入手アクセサリー
- 魔法のカード
- まにあわせの靴

◀背後や横に回りこまれないように、ククルの横をアークとポコで固める。こうすれば、ククルのキュアも効果的に使えるようになるのだ。

▶ククルは武器を持たないので、武闘家のように素手で攻撃する。最初は敵も弱いため、ククルも強そうに思えるが、先に進めばほとんどダメージを与えられなくなる。悲しい。

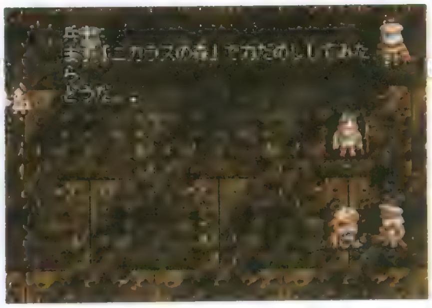
聖柩(アーク)探索の命を受け、ミルマーナへ…

STORY

飛行船シルバーノアで、ミルマーナへと旅立ったアークたち一行。ここでも治安軍司令官ヤグン将軍に力を試されることになる。ルワジの森、センバラの沼、ニカラスの森でモンスターを倒したアークたちは、将軍に認められ、精霊の森と呼ばれるトヨーケの森へと進む…。

▲アークの力を認めた国王は、聖柩(アーク)を探してくるよう、アークたちに命ずる。

▼アークたちの力を試そうとするヤグン将軍。後ろでキーキーしゃべっている生き物がブキミ。



◀兵士のセリフどおりに、ニカラスの森から攻略したほうが無難だ。

ニカラスの森　スケルトンは死んだフリ

ミルマーナでは、兵士の情報にもあるとおり、まず力試しとしてニカラスの森から、攻略していったほうがいいだろう。ここで登場するスケルトンは、一定のダメージを与えると体が壊れ残骸が残る。この残骸は実は生きていて、こちらが攻撃しない限り起き上がらない。しかもＨＰは残り少ない状態なので、ククルやポコでも一撃で倒せるはず。この壊れたスケルトンを優先的にククルとポコに倒させるようにすれば、安全に経験値が稼げるのだ。

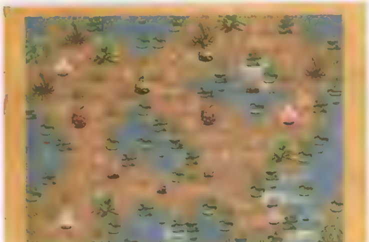
▼アークでスケルトンを壊し、とどめはククルとポコで刺すようにしよう。ここは、経験値の稼ぎ場所だぞ。

入手アイテム
- 痛烈なハリ
- 苦い葉
- 眠り玉

ルワジの森　妖樹で稼ごう！

◀普通は敵が増えればイヤなものだけど、これはウレシイ。

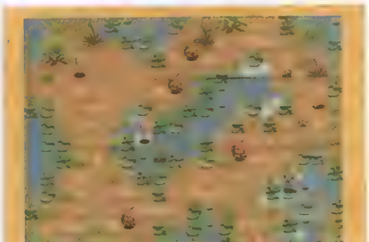
▶最後に倒すようにすれば、いつのまにかこんなに増えてる。



妖樹が使う「たねとばし」は、グリーンスライムの分裂と同じもの。自分のＨＰを２つに分けるので、１体のＨＰは少なくなり、ククルやポコでも一撃で倒せてしまうカモだ。嬉しいことに、ＨＰは１／２になっても得られる経験値が半分になるわけではなくそのままなので、１匹で２度オイシイ敵といえる。稼ぐには、もってこいだ。

入手アイテム
- 攻撃瓶
- 目つぶしの草
- ねばねば

センバラの沼　マイティフライが強敵！



マイティフライは、地形が関係ない飛行キャラなので、こちらの背後に回りこんで攻撃してくる。そのため、反撃しにくく、非常にやっかいな敵だ。なるべく他の面で多少レベルを上げてから、挑戦したほうがいいだろう。ちなみに、ミルマーナの３つのエリアにある宝箱は、簡単には取ることができない。魔法や石などを使うか、別のキャラを仲間にしてから来よう。

入手アイテム
- 攻撃瓶
- 小さい爆弾

精霊との出会い!運命の歯車が回りはじめる!

STORY

ヤグン将軍によって、その力を試されたアークたちは、みごとに難関を突破する。そして列車に乗ることを許可され、トヨーケの森へ案内されるのだが、それは、魔物に通じるヤグン将軍のワナであった。この危機をも乗り越えた一行は恵みの精霊から重大な話を聞くことになる。

◀ヤグン将軍の試練を乗り越えたアークたちは、列車に乗れるようになる。

◀巨大な列車が発車するシーンは、見せ場のひとつ。この列車でトヨーケの森へ移動する。

▶ヤグン将軍の策略によって、モンスターが待ち受けるトヨーケの森に案内されるアーク一行。

トヨーケの森　ニンジャに注意!!

ここは最初に襲撃を受けるニンジャ＋マイティフライの混合攻撃が難関だ。とくにニンジャは、始めての敵。爆裂手裏剣と自爆という攻撃力の高い２つの必殺技を持っている。ククル、ポコが狙われるとかなり危険なので、アークはニンジャ、ククルとポコはマイティフライ、というように分担して戦うようにしよう。

◀移動力のあるニンジャ。背後に回り込まれるとやっかい。

▶自爆は自分を犠牲にして周囲のキャラにダメージを与えるのだ。

◀ここにたどり着く頃には、妖樹の数もけっこう増えているはず。

入手アイテム

- みなぎる果実
- 小さい爆弾
- 大きい爆弾
- ちからの実
- 復活の薬
- 目つぶしの草

精霊の森　父・ヨシュアの謎とは…

▲アークの父・ヨシュアの素性を知った一行は、驚きの声をあげる。運命の歯車は、アークを中心に回りはじめた・・・。

トヨーケの森を抜けると、恵みの精霊が現れ、アークの父の秘密を語りはじめる…。父・ヨシュアは、スメリアの皇太子で、王位継承をめぐる争いに巻き込まれ、瀕死の重症を負う。彼を救った恵みの精霊は、自らの欲望のままに世界を破壊し始めた人類の滅亡を予告する。そしてヨシュアが、最後の希望として人類の未来をアークに託して戦っていることを伝える。世界の運命を変えることができるのは、アークしかいないのだ。

◀アークは、父が世界のどこかで生きていることを知る。

▶アークをなぐさめるククル。2人の絆も深まっていく。

アークザラッド

新たな仲間が待つスメリアへ帰国!!

STORY

恵みの精霊からトウヴィルに戻るように言われ、スメリアに帰還したアークたちは、パレンシア城でトッシュに出会う。大臣の発令したパレンシア改造計画に刃向かった罪で、投獄されようとしていたのだ。トッシュの瞳に何か澄んだものを感じたアークたちは、地下倉庫へと急ぐ。

▲パレンシア城城門で、連行されるトッシュ。後に頼りになる仲間としてパーティに加わる。

▼トッシュが地下牢に投獄されたことを知るアークたち。不信なものを感じるのだが…。

◀熱く燃える任侠の男・トッシュ。セリフのひとつひとつがカッコイイ。

パレンシア城 地下倉庫

強力な仲間トッシュが登場!!

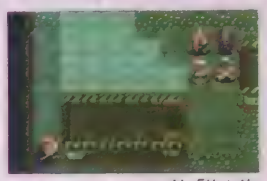
ミルマーナで、ある程度レベルを上げていなければ苦労するかも。その場合、トッシュが一人で敵を倒しまくり経験値を一人占めなんてことになりかねないぞ。ここはやはり、トッシュで敵を弱らせて、アークたちでとどめを刺すようにしよう。入手アクセサリーは、アークに装備させること。トッシュは元から強いので、装備させなくてもいいぞ。

▼ここでもニンジャが登場するが、もはや敵ではなくなっているはず。

▲トッシュはレベル13で登場する。特殊能力はまだ持っていないが、とにかく強い。

POINT
トッシュを戦力からはずしてもOK!

トッシュはこのバトルが終わっても、すぐに仲間になるわけではないので、経験値をやるのはもったいない、なんて人がいるかも。そんな人は、トッシュをスミに追いやって、アークたちだけで戦ってみよう。ちょっと邪道だけどね。



▲トッシュはカヤの外。「俺も仲間に入れてくれよ〜」なんて言ってるかもしれない。

入手アイテム

- ●石
- ●痺れるリンゴ
- ●ルウの薬
- ●大きい爆弾

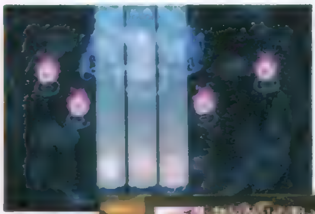
入手アクセサリー

- ●長老のはちまき
- ●まがいの像

出会いと死闘!前半のクライマックスだ!

幻界 ゴーゲンを救え!!

オルニスの丘でストーンサークルに刻まれた文字を読むと、いきなりバトルが始まる。ゴーゲンを捕らえている巨大なラリュウキ、そして小さいながらも攻撃力のあるヒョウエンキが相手だ。ここは見た目でもわかるとおり、前半の山場ともいえる壮絶なバトルが展開される。今まで以上にチームワークを考えていかないと、倒すのは難しいぞ。特殊能力を有効に使うことが攻略のカギとなるだろう。

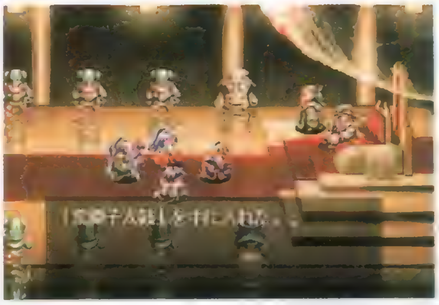


◀ここでククルが、キュアLv・2を使えるようになっていれば、有利に戦えるだろう。ここでは回復系の特殊能力が重要なのだ。

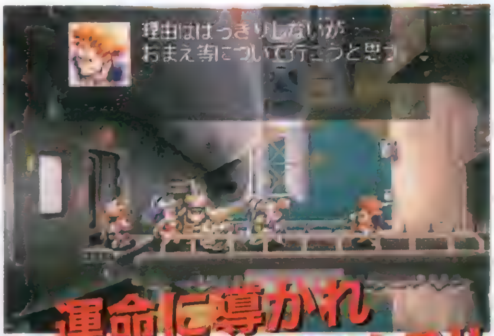
▶ラリュウキを倒せば、ゴーゲンが仲間になるぞ。オチャメでとぼけたジイサンなのだ。

パレンシア城 トッシュが仲間に!!

かつての七勇者の一人、ゴーゲンを仲間にし、パレンシア城へ行くと、ポコの特殊能力「荒獅子太鼓」が手に入る。この能力は、直線上の敵を貫通するレーザーを発射するので、戦闘ではかなり重宝するぞ。そして、スメリア空港に行くと、地下倉庫で共に戦ったトッシュがパーティーに加わる。こうして、5人の勇者は、次なる冒険の旅へ向かっていくのだ。



◀イベントで特殊能力を入手することもある。他にも隠し能力があるかも。



運命に導かれ勇者が集まる!!

インタビュー 新感覚の音楽は安藤まさひろ(T-スクェア)氏が担当

[安藤まさひろ氏プロフィール]

高校時代にジャズに興味を持ち、大学在学中に伊東たけし等と共にザ・スクェアを結成してプロデビュー。以後、ザ・スクェア→T-スクェアのリーダーとして、またソロギタリストや作曲家としても活躍中。

『アーク』の印象に残る音楽は『V-ZONE(ヴィクトリー)』にも収録されている名曲「TRUTH」で有名なT-スクェアの安藤まさひろ氏が手がけている。SCEの一室でお話を伺った。

——ゲーム音楽は初めてだそうですが、今回手掛けることになったきっかけは?

「以前からゲーム音楽に興味があったところへ、『V-ZONE(ヴィクトリー)』のお話があって」

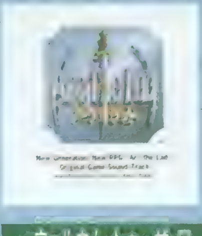
——プレイヤーにはどの辺を聴いてほしいでしょう?

「オープニングとエンディングのフルオーケストラの曲はぜひ聴いてほしいです。ロイヤルフィルは世界最高峰ですからダイナミクスがすごくて、感動的にうまいです。また各キャラのテーマソングも聴きものです。ただ、ククルのだけはサントラ盤にしか入っていないのですが…」

——もっと安藤さんの音楽を聴いてみたいという人におすすめはありますか?

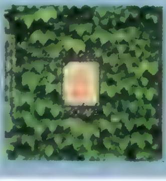
「右のCD以外に〝クラシックス〟というロイヤルフィルとの共演盤もあります」

サウンドトラック アークザラッド



◀ロンドンロイヤルフィルハーモニーオーケストラと組んだ力作。7月1日発売、¥2,800(税込み)。

ウェルカム・トゥ・ザ・ローズガーデン



▶T-スクェアの通算20枚目のオリジナルアルバム。NHKサッカー中継のテーマ曲PRIME TIMEも入っている。

Beyond the Beyond

これぞまさしく！ビヨンド・

グラフィック[illegible]もなく、フィールド画面から戦闘システムまで、ぜ〜んぶまとめて最先端の次世代RPG『ビヨンド・ザ・ビヨンド』。オーソドックスでありながら、新しいプレイ感覚に満ちた『ビヨビヨ』が、この秋、PS100万台を独占!!

1 フィールド 神秘と冒険に満ちた美しい世界

果てしなく広がる大空の下に、緑がさざめき、山がそびえ、海が凪ぐ。『ビヨンド・ザ・ビヨンド』の舞台は、そんな揺るぎない自然の力に溢れる広大な世界だ。その世界の美しさや険しさをより確かに伝えるために、フィールド画面にも繊細な3D処理が施されている。地形の特徴（山岳、砂漠、森林など）に合わせた高さや影、遠近感などの表現によって、立体感バツグンのリアルなフィールド画面を実現しているのだ。もちろん見た目の印象だけでなく、この3D処理を応用してダンジョン内だけでなく通常のフィールド画面にも様々な仕掛けが用意される。例えば山かげに隠されて発見しにくいダンジョンの入り口とかね、これまでにはなかった仕掛けが予想されるぞ。楽しみ楽しみ。

ダンジョン

ダンジョンの構造を複雑化する“高さ”の概念。『ビヨンド・ザ・ビヨンド』では、緊張感をあおるハラハラドキドキの迷宮探索が楽しめそうだ。足元がおぼつかない氷のダンジョンや、ジメジメした地下水脈。もちろん他にも、凝った仕掛けやトラップが盛りだくさんで登場するだろう。パズルでも解いて知恵を磨いておこう。

フィールドやダンジョンに仕掛けられた謎とトラップ。

▲グラフィックの立体感を、ストーリー面での演出に応用していることはまず間違いない。ジェットコースターのような乗り物に乗って颯爽と登場するキャラクターとかね（笑）。とにかく何かスゴイ乗り物を使ったイベントも絶対にあると思うぞ。

制作快調！高橋秀五氏にきく エンカウントRPGのワク

ストーリー、システム、演出技術……、あらゆる面でネタが出尽くしたと言われるファンタジーRPGですけどね。でもそうじゃない、ファンタジーRPGはまだまだ進化する、新しい面白さだって追求していけばいくらだって出てくる、それを自分達の手で証明してやろうと考えて「シャイニングフォース」シリーズのようなシミュレーションRPGではなく、あえて「王道」であるエンカウントRPGというジャンルを選びました。僕らはいつも、王道の中の挑戦者ですから（笑）。

フィールド

フィールドマップは戦闘シーン同様に各種エフェクトや光源計算が施されている。森の木々やキャラの影もきちんと表現されているのだ。主人公を歩かせると高さに合わせてちゃんと大きくなったり小さくなったりするのだ。細部にまでこだわった作りになっていると同時に、様々な「仕掛け」も期待できそうだぞ。

「次世代」のRPGなのだ!!

ザ・ビヨンド

～遥かなるカナーンへ～

今月のビヨビヨ情報

遂に、その比類なき内容の全容の片鱗（ややこしい！）を見せはじめた「ビヨンド・ザ・ビヨンド」。今月は、画期的な新システム「RBS」と「VP・LP」の解説を中心に、多彩な角度からこのゲームに鋭く切り込んでいくぞ！ 開発チームの旗頭・高橋秀五氏のコメントも盛り込んで、見所たっぷりのとびきり豪華な特集記事を展開するのだ。

超迫力バトルに注目せよ！

戦闘 2

戦闘シーンは、やっぱりＲＰＧの華！ どんなにおもしろいストーリーが用意されていても、一番長くプレイする戦闘シーンがつまらなければ、そのＲＰＧは…ね？ もちろん「ビヨンド・ザ・ビヨンド」の戦闘シーンは絶対プレイヤーを失望させないものに仕上がっている。斬新なシステムとグラフィックがおりなすハイパービジュアルバトルに注目だ。

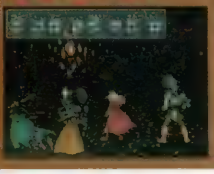
RBS リアリティ バトルステージ システム

ＲＢＳ＝リアリティ・バトルステージ・システム。戦闘システムに名づけられたネーミングだ。なにやら複雑な言葉だが、この画面写真を見てもらえれば、一発でわかってもらえるんじゃないかな？ まさに「戦いの舞台」に味方のパーティと敵のパーティが登場して、映画顔負けのドハデ＆壮絶でもってユーモラスなバトルを展開してくれるのだ。

攻撃！

画面写真では[illegible]だが、まさに正面から切りかかる場面。もちろん[illegible]用意されている。ポリゴンで作ったキャラの動きはすこぶるリアルで滑らかなのだ。

反撃!!



敵キャラの攻撃では視点が回転、切りつけてくる敵の表情をしっかり確認することもできる。やられて苦しげなキャラクターのポーズが、なんとも痛々しいね

魔法!!!

炎や稲妻が画面狭しと炸裂する魔法の視覚効果。視点も回転して、色んな角度で魔法が直撃している様子を[illegible]している。[illegible]だぞ！

VP? LP?

▲注目の新システム、ＶＰ／ＬＰ（ヴァイタリティ＆ライフポイント）の内容が明らかに！ 詳細は次ページで。

苦難の道を共に！ 少年とベビードラゴン

◀純粋な心を持った子供としか会話できないベビードラゴン。いつかドラゴンに成長するかな。

▼マリオン城近くの山間の村に住む勇敢な少年。ベビードラゴンのスタイナーに親友として認めてもらえているあたり、秘められた力を持っているのかも。

Beyond the Beyond

緊張感を持続させる、新システム

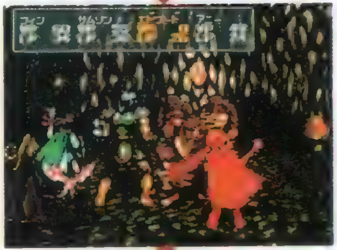
VP

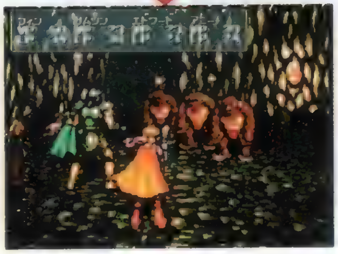
キャラクターの健康状態を表すパラメーター。体力と気力の充実度を示している。敵の攻撃を受けると減少する。

LP

VPが0になったとき、この数値を一定量減らすことでグロッキー状態から復活することができる。「底力」かな？

LP0ゼロ:その恐怖とは？





VP：0でグロッキー状態になったキャラクターを復活させせることのできるLPだが（左の連続写真参照）、これは消費されてしまうと回復のための手段がない。もしLPが0になってしまったら、気絶したキャラクターはもう戦闘中には復活できないということになってしまうのだ。LPの消費は極力ひかえねばなるまい。また、VPも常に必要最小限の最大値しか与えられないようにレベルアップのバランスが調整されている。この2つの値を意識しながらの戦闘は、常に緊迫感あるものになるのだ。

VPって何？ LPって何？

一般的なHPシステムにはレベルアップによってHPの最大値がどんどん上がっていくにしたがってキャラクターがやられにくくなり、最後には戦闘が単なる経験値稼ぎの「作業」になってしまうという短所があった。それに対して「ビヨンド・ザ・ビヨンド」に採用されているVP（ヴァイタリティポイント）／LP（ライフポイント）システムとは、戦闘のマンネリ化を解消して戦闘シーンの緊迫感を最後まで持続してくれる、敗者復活の概念を取り入れた画期的なシステムなのだ。

それではまずVPについて説明すると、従来のHPが単純に体力を表していたのに対して、このゲームのダメージパラメータであるVPは、キャラクターの精神状態をも含む全体的なコンディションを表している。そしてVPは魔法やアイテムで回復させることができるが、VPが0になりグロッキーになったキャラクターは、LPを使わないと復活できないのだ。まさに命を削る戦い。コントローラを握る手にも、思わず力が入る。

ところでMPは？

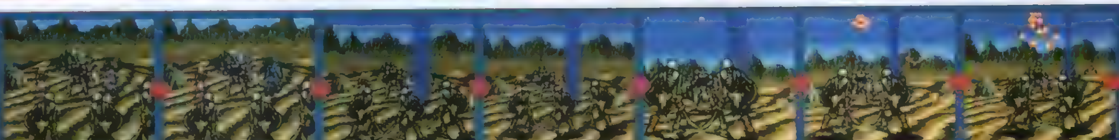
画面写真を見ていて気になるのが、VPとLPは表示されているのに、なぜかMPが表示されていないこと。これは何故？ その理由は、ただ単純に画面デザイン的な問題らしい。魔法コマンドを選択したときには、ちゃんとLPの下にMPが表示されるのだ。そんなちょっとした画面デザインの変化も、次世代RPGを意識させてくれる好演出だ。

死の恐怖と直面する戦闘！

制作快調！ 高橋秀五氏にきく LPとVPの関係

VP／LPシステムでは、「あと何発殴られればやられる！」というのが嫌でもわかってしまいます。VPが0になってもLPを使えば復活できますが、できれば温存しておきたいと思うのがプレイヤーの心理でしょう。「敵も自分もあと一撃で倒れる、先制攻撃に期待してもいいけど、でももしも敵の攻撃が先だったら？ LPが減るのは嫌だしなぁ…」、この心理的な揺さぶりが、実はVP、LPの狙いの1つなんです。

ムリヤリ見せるぞ！ 魔法効果16連続写真



VP/LPの秘密とは？

グリングリン回転する視点と、ポリゴンキャラのリアルな動きによって展開されるエキサイティングな戦闘シーンを可能にした、RBS＝リアリティ・バトルステージ・システム。VP／LPシステムもさることながら、まずこのゲームの「新しさ」を強烈にアピールするのはRBSだろう。今月は魔法効果の連続写真を大公開だ！　じっくり見てくれ。

◀愛らしい瞳の奥に、鋭い殺意を秘めた巨大なウサギが主人公たちをめがけて大きく跳躍！　RBSならではのアクティブな場面だ。

◀プレイヤーのパーティは4人…なんだけど、なんか隊列がヘンだよなぁ。もう一人いた方がおさまりがいいような……。

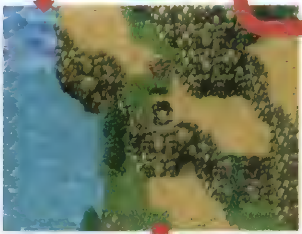
邪を焼きはらう炎の流星

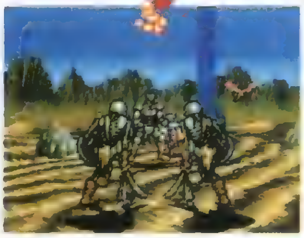
右（と、下）の連続写真は「ファイアーボール」の魔法の視覚効果。仲間の中の魔法使いとおぼしきキャラクターが天に向かって手をかざすと、一条の光が空をめがけて駆け上がっていき、無数の炎の弾がモンスターを直撃している。リクツは簡単だが、たったそれだけのことをここまで細かく視点を変えて丁寧に表現できるっていうのは、やっぱりPSのマシンパワーがあればこそだよね！

▶攻撃に関係するキャラクターの迫力あるクローズアップで、その表情とリアクションを鮮明に伝えてくる。

ところ変わればステージも…

砂地　森林





◀モンスターとエンカウントした場所によって、戦闘シーンの背景は変わる。キラキラしたブルーの海や抜けるような青空をバックに戦う、なんてシチュエーションもあるかもね。

制作快調！ 高橋秀五氏にきく 戦闘画面の秘密

特に戦闘シーンには、いままではハードの制約で実現できなかったアイデアを、可能な限り盛り込んであります。例えば、攻撃のアクション1つを取っても複数のパターンがあって、その迫力がバッチリ伝わるように視点を瞬時に切り替えたりします。この視点のバリエーションは数限りなくあって、同じ動きでも毎回違ったポイントから映してプレイヤーを飽きさせません。常に新しい驚きと感動を味わえるでしょう。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

Beyond the Beyond

ここから始まる冒険ロマン、広大

豊かな土壌と温暖な気候に恵まれ、豊富な緑の中で人々が生活しているグリーンハイム大陸。逆に、険しい山々と闇のモンスターの横行によって、荒涼とした大地をさらけ出しているデザートリア大陸。「ビヨンド・ザ・ビヨンド」の世界は、対照的な2つの大陸によって形成されている。また、大陸にはそれぞれ、環境の違いから生まれた地域独特の文化や風習を持つ国がいくつも点在していて、主人公・フィンとその仲間たちは、それらの国や町、村を巡りながら世界中を旅していくのだ。今月は序盤の重要な国マリオンを中心にワールドマップを紹介するぞ。

アイラの村 フィンとスタイナーが暮らす平和な村。

主人公のフィンと、良きパートナーであるベビードラゴンのスタイナーが暮らしている村。フィンはこの村で、かつては王宮騎士長を務めていた村の領主に預けられ、立派な騎士になるための訓練に明け暮れている。父親は城勤めの騎士で、その忙しさからスタイナーをこの山間の村に預けざるを得なかったのだ。やがてある事件をきっかけにフィンとスタイナーはこの村を旅立つことになるのだが、今月はまだその事件に関する情報はない(そういえば母親は?)。

この小さな村から大冒険が!!

バンドール

由緒ある古豪の大国 戦いを好む民族国家だ

デザートリア大陸に残る古豪の好戦的民族国家。南方を魔物の巣窟に直面しているという危機的状況を脱するためにグリーンハイム侵攻を企てるが、マリオン国に阻止され、それ以来深い憎悪を抱き続けている。

??? 魔物の脅威に耐える人間の城?

魔物が生息する人外魔境デザートリア大陸南部の謎の城。大陸上空に浮かぶ雲は、何かを隠しているのか……?

神と魔族の契約の地「カナーン」とは?

「ビヨンド・ザ・ビヨンド」のサブタイトルにもなっている「カナーン」という謎の地名。カナーンとはこの世界に残っている伝説の中に出てくる、神々と魔族が契約を交わしたとされる土地だ。この伝説のカナーンと呼ばれる土地が主人公たちの冒険にどのように関わってくるのか、地図上の位置はどこなのか、今はまだ謎のままだが、一つの重要な目的地になることは間違いないだろう。また、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』のタイトル自体もこの地名と密接に関係しているような気がする。つまり「～の向こうへ」という意味を持つBeyondを、Beyond the Beyondとつなげると「遥かなる彼方へ」という意味に意訳できる。遥かなる彼方～空間だけでなく時間さえも越えた向こう側～伝説の土地カナーンとの解釈も不可能ではない。いずれにせよ、かなり重い意味を持つ土地であることは間違いない。

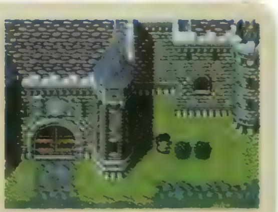
▲フィンたちが旅立つ動機もその目的も、まだ明かされていない。もしかすると、タイトルやサブタイトルの中に謎かけが隠されているのかもしれないぞ。発売日まで考えを巡らせておくのも悪くないよね。

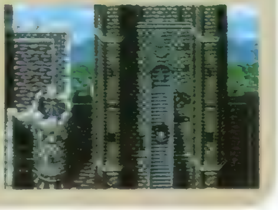
希望の光を求めて――少年は遥かな聖地をめざす!!

な世界を駆け抜ける!

ワールドマップを大公開だっ!!

マリオン バンドールとザラグーンの間に突然築かれた新興国家、人知れぬ秘密を持つらしいが…?



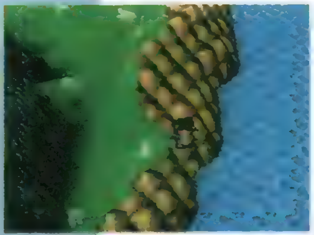


新興国家とはいっても、それは周囲の古豪2国と比較した場合の話で、建国されたのは数代前=数百年も前のことだ。バンドールとザラグーンの間に、ある日突然に建国された謎多き王国である(初代マリオン王は自国のことを、「神の庇護の国」と呼んでいたというが、その言葉の真意に建国の秘密が隠されているらしい)。また、マリオン城には、フィンの父親が騎士として勤めに出ている。バンドールとの反目が続く中、騎士団などの軍隊の充実を怠るわけにはいかないのだろう。事実、マリオンの軍隊は優秀で、バンドールの遠征軍を再三退けている。

ザラグーン 目下バンドール国と交戦中、緑萌えるグリーンハイムの国。

豊かな自然に囲まれた、環境的には申し分なく美しい国、これで平和なら文句も無くなるのだが、惜しむらくはバンドールと交戦状態にあることだ。共通の敵を持つ関係から、マリオンとは友好関係を結んでいる。環境だけでなく資源にも恵まれていれば、狙われても当然だろう。

▲番号に合わせて地名を説明すると、①バンドール城、②南デザートリアの荒れ地、③マリオン城、④アイラの村、⑤ザラグーン城、⑥オファーの村、⑦イースター島、⑧モンマルトの港町、⑨テシプリン島である。バンドール、マリオン、ザラグーンの三国の関係を考えながらじっくり見てみよう。序盤のルートや中盤に向けての目的地(港で船入手? そんな単純じゃないかも)くらいは予想できるんじゃないかな。それに、どうしても雲で隠された山地が気になってしょうがないよね。



▲険しい地形に圧倒されるだけでなく、魔物がひしめく危険な大陸、デザートリア大陸。未開地の多いこの大陸では、苛酷な旅を強いられるだろう。

三国の関係を整理しよう

険しい地形と魔物の存在によって、南方への開拓を断念せざるをえなかったバンドールにとって、グリーンハイムへの侵攻を阻むマリオンの存在は、邪魔者以外の何ものでもない。ザラグーンから見れば、マリオンがバンドールと対立したことは天の助けであった。結果として、バンドールはマリオンに対してただならぬ憎悪を抱くことになり、利害が一致するザラグーンとマリオンは友好関係を結ぶことができたからだ。バンドールはマリオンに向かって幾度となく侵攻しているが、いずれもマリオンを倒すには至っていない。この戦いの決着がついたとき、三国の関係は新たな展開を見せそうだ。

制作快調! 高橋秀五氏にきく ビヨビヨの世界

決して理解しあうことのない神と魔族が互いの世界を住み分けようという契約を交わす。このゲームの世界観は神と魔族の契約伝説がベースになっています。勧善懲悪ではなく、それぞれの言い分があり、互いの立場が微妙に揺れ動き絡み合う。物語には実は重~いテーマが秘められているのです。でも、特別深刻に考えていただく必要もありません。気楽にはじめてください。

ビヨンド・ザ・ビヨンド
~遥かなるカナーン~

●ジャンル/RPG●メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日/秋予定●価格/未定
●対応周辺機器/メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ/不可

©1995 Sony Computer Entertainment Inc. ©1995 CAMELOT

戦国サイバー
藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／9月予定●価格／¥5,800（予定）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う RPG POWERチェック！

今回は、ゲームの中枢である育成部分、隠れ里での修行にスポットを当てて紹介してみた。
計画画面で修行アイコンを選択するわけだけど、その種類の多さには驚くまた1つの修行に対して、いくつものアニメーションパターンが用意されている点も感心してしまう。修行シーンだけでこれだから、デキは推して知るべし。（PON）

ポリゴン＋リアルタイム

戦乱の時代を暗躍する！

『藤丸地獄変』はサイバーな雰囲気たっぷりの、戦国シミュレーションＲＰＧだ。ゲームの主人公、仲間、敵もすべて忍者軍団。忍者だからこそできるさまざまな術や戦い方が、実写取り込みのマップとポリゴンキャラで表現されるぞ。特に隠れ里での修行シーンでは、実にリアルで個性的なグラフィックを見ることができるのだ。

今回は、最新のフィールドマップでの戦闘画面と、注目の隠れ里でのメンバー育成部分の修行にスポットを当てて紹介していく。さらに、豪華スタッフ紹介のオマケ付きだ！

▲キャラごとに、ステータスや術などを細かく見ることができる。

▼修行シーンは、ポリゴンを駆使した独創的な映像で表示されるぞ。

敵忍者との一騎打ちだ！

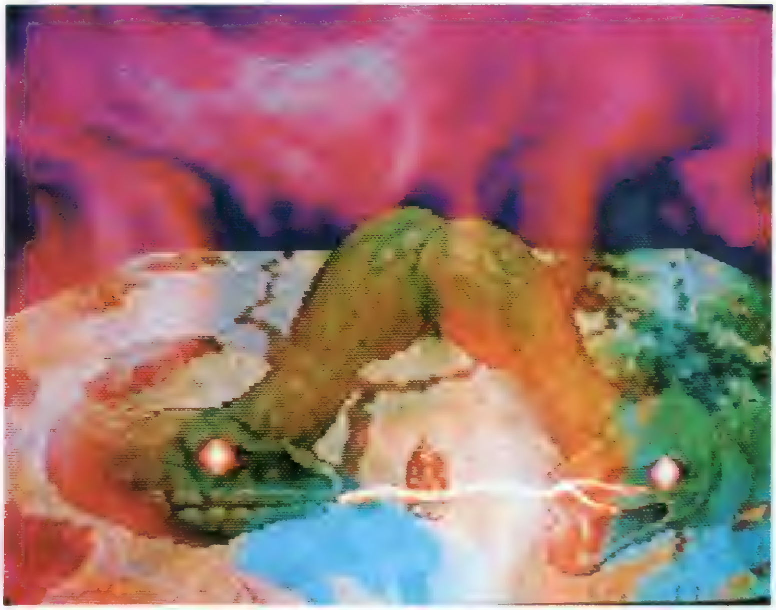
▶敵1体に対しての攻撃はこのような戦闘画面に切り替わり、1対1の戦いが展開されるのだ。美しいグラフィックによる戦闘シーンは迫力！

▼敵忍軍に襲われているところを助ける形で、かなめと出会うのだ。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

フィールドマップ上での戦闘も!

今回届いた画面写真で分かったことは、「戦闘は一定の戦闘画面だけではない」ということだ。敵と一騎打ちをする場合は、今まで紹介してきた左のページのような画面。しかし、複数の敵に効果が及ぶような攻撃（例えば忍術など）は、フィールドマップ上でそのまま戦闘が行われるのだ。つまり画面切り替えがないということ。これによって、より現実的な感覚でゲームをプレイできるぞ。さらに、このような戦闘効果は数百パターンも用意されているというから、これは期待せずにはいられない！ 写真はほんの一例だぞ。



◀複数の敵に攻撃できる術は効果てきめん！ これは傍太の専用術・八又降ろしを使ったところだ。ヤマタノオロチが暴れ回るグラフィックがカッコイイ!!

ド派手な画面効果だ!

▲からくり道具を使えば全体的にダメージを与えられる。烈火地走砲で敵忍軍を一網打尽だ！

▶キャラによって移動範囲が決まっている。特性を生かして進めるのだ。

▶マップ全体を見て、敵忍軍の位置を確認することもできる。

藤丸地獄変

『藤丸地獄変』の豪華スタッフ陣

ディレクター 飯島健男

「抜忍伝説」、「ブライ」、「ソウル＆ソード」など、多数のゲームのシナリオや演出を手がけてきたゲーム業界の仕掛人。「藤丸〜」には、彼独自の忍者感が描かれている。

◀「この『藤丸地獄変』は、ユーザーが自由に戦略を練れるんです」と語る飯島氏。

ナレーション 久米明

舞台、ドラマ演出をはじめ、報道番組やCFのナレーション、洋画の吹き替えなど、幅広く活躍している個性派俳優。オンエア中の出演作品は「毎度おジャマしまぁす」など。

主題歌 デボラ・ハリー

70年代後半、パンクムーブメントの中から現れたバンドのボーカルとして有名。8/30には、ブロンディの代表的ヒット曲のリミックス・アルバムをリリースすることにも注目だ。

BGM 久保田麻琴

海外ツアーなどの音楽活動を行う一方、数々の作曲・プロデュース活動をもこなす国際的アーティスト。中森明菜やアクシデンツ、THE BOOMのアルバムなどを手掛ける。

▶AGFコーヒーや資生堂、旭化成などのTVCFも。

隠れ里での修行を徹底解析!!

フィールドマップでの行動は戦闘やイベントのみ。それ以外の行動は、忍者の隠れ里で行われる。ここでは主にメンバーの育成を計画し、キャラクターの能力値アップを図ったり、忍術を修得したりできる。隠れ里は基本的に自給自足なので、道具の生産や金策、施設の増設まで自分たちで行わなければならないのだ。これらの行動も修行の一貫として成り立っていて、キャラクターの能力値に深く関わってくる。また、修行には成功と失敗があって、それぞれ動画パターンが用意されているぞ。

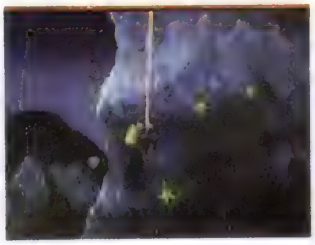
こうした隠れ里での行動は、5つのカテゴリーに分類できる。どんなことができるのか、その1つ1つを順に追っていってみよう。

開発・生産

戦闘に役立つさまざまな道具や武器を作り出し、そしてそれを増やしたり強化したりできる。さらに新しい秘密道具や、からくりなどの開発・生産も行えるのだ。

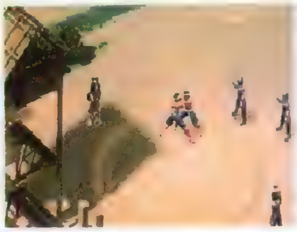
また、仲間が採取してきた薬草などを、自分たちで育てていくこともできる。これによって、その薬草を増やしたり、新種の薬物道具を作ったりすることもできるのだ。

▶武器や防具などの装備品もすべて自分たちの手作りなのだ。


◀新種の薬草を採りに山へ。回復薬や毒消しのために頑張れ!

基礎訓練

精神修養や体術・武術・剣術訓練などがあり、心身ともに鍛えることができる。これによって体力、攻撃力、術力など戦いの基本となるパラメータを上昇させることができるのだ。ゲーム序盤は、これを中心に修行していくことになるだろう。また、全体的な能力値を上げる山篭りや、武者修行という一風変わったものもある。



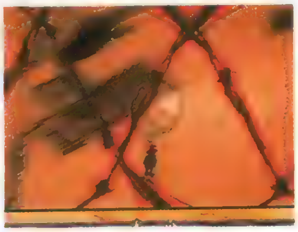
◀武術修行は全体的に能力値パラメータが上がるぞ。

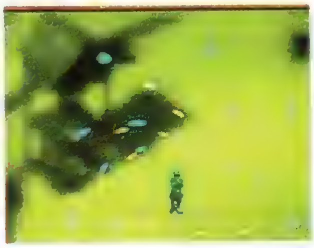
◀体力づくりの基本となるのはやっぱり体術訓練だ。これは相撲をしてるみたいだね。

忍術修行

忍術は系統によって5つに分かれ、それぞれ風・土・水・火・金の属性がある。修行して修練度を上げることにより、さまざまな術を覚えていくのだ。また、ひとつの属性の修練度を上げれば、同じ属性の術への耐性もアップするらしい。

他にも個人修行で修得できる専用忍術が多数存在するぞ。やはり忍者といえば忍術だよね。




◀風系の忍術を収得中。自然界のパワーを増大させるのだ。

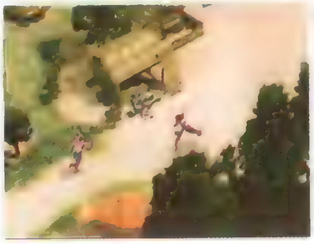
◀こちらは大地のエネルギーを操る土系の忍術修行。修行を重ねるとだんだん術を覚えるぞ。

金策

軍資金の調達で、いわゆるアルバイトだ。お金も手に入るし能力値も上がるという、まさに一石二鳥な修行。また、いらない道具をすべて売りに出したりもできる。

この修行も忍術修行と同様に、キャラによって特定のアルバイトが存在する。もちろん、お金を稼ぐこともできるし能力値もアップする。右ページで詳しく紹介しているものもあるぞ。

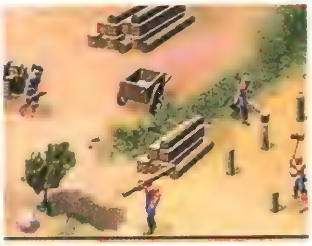
▶倉の前で見張を務める用心棒のアルバイト。いい金稼ぎだ。


◀これは飛脚をしてるところ。何だか足腰が鍛えられそう。

建設

家屋や工房を造って隠れ里の規模を大きくするものがこれだ。最初はこじんまりとしていた隠れ里も、建設・増築をすることによってだんだん充実していく。そして施設が増えれば、開発・生産の効果も上がるぞ。このへんの考え方が実にリアルだ。

ただしかなりの金額のお金が必要となるので、ある程度の資金がないと自分の首を絞める結果になりかねない。

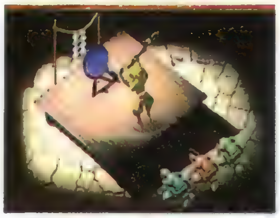

▶施設の増設をするたびに、隠れ里の規模も大きくなっていく。

◀馬を買うこともできる。乗馬術を収得すれば戦闘中に乗れる。

個人修行によって特殊な能力を身につけるのだ

個人修行とは、特定のキャラだけにしかできない修行だ。生産・開発や忍術など、キャラによって種類は異なるが、そのキャラ固有の術を覚えたり能力がアップしたりするのが魅力だ。また、１人で複数の個人修行を有しているキャラもいるぞ。修行シーンもキャラ別に、ちゃんとアニメーションが用意されているのがスゴイ！　通常の修行シーンもそうだが、実写取り込みの隠れ里とポリゴンで描かれたキャラが、絶妙の動きを再現してくれるのだ。

詳しくは下で説明していくが、ここで紹介しているのはほんの一部。これ以外にも、まだ分かっていない個人修行が多数存在するのだ。



▲個人専用の修行コマンドの中には金策になるものもある。地獄極楽は雨乞いをしてお金を稼ぐ。

◀霧隠才蔵が使えるのは霧双剣術。名前だけでなく、修行シーンもイカス。

煉鈁藤丸（れんごくふじまる）

藤丸は朱雀・玄武・白虎・青龍の四守護神それぞれを型どった決め技を修得する。さすが主人公キャラだけに、個人修行で覚えられる術が多いぞ。通常の忍術と合わせると、その種類は９種類にも及ぶ。己の精神力と体術に頼る、彼らしい修行だ。

▼これは朱雀の型。朱雀がはばたくアニメーションが美しい。

煙羅の助八（えんらのすけはち）

あらゆる薬品を調合し、８色の煙を自在に操るのが得意な助八の個人修行は害虫退治だ。金策の一種でもあるため、これを実行するとお金を稼ぐことができる。ひたすらやり続けることによって、何かを覚えるらしい。

▼煙を扱う特技を生かして、害虫退治のアルバイト。

送り屋岩鉄（おくりやがんてつ）

岩鉄は、ひょろりとした体格を生かした錐刀転術の修行。自らの体にからくりをほどこし、回転しながら敵陣に斬り込んでいくという過激な術だ。彼の場合、術というよりは技に近いといってさしつかえないだろう。

▼あっという間に武器を装着させ、回転してくのだ。

切り回し驒丈（きりまわしだんじょう）

からくり作りに命を賭ける驒丈は、やはり秘密道具生産が個人技。この修行によって、飛駆や軽装甲といったアイテムを作り出していくのだ。能力が上がれば、新種の道具や強力な武器など、開発するものも増えていくかもしれない。

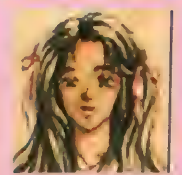
▼からくり作りの様子は見ていて楽しい。

裁縫屋甚也（さいほうやじんや）

裁縫屋という名前だけあって、甚也の個人修行は糸奏術だ。縫い目だらけの容姿の甚也だが、性格は臆病で神経質。その彼が黙々と糸を操る様は、一種の別空間を作り出している。この修行をしていると、ときどきひらめくらしい。

▼右の部屋で何やら糸を扱っているのが修行中の甚也だ。

朧影のかなめ（おぼろかげのかなめ）



巫女的能力の高いかなめは、占いと法術。占いは、その名の通り占いでお金を稼ぐ金策。これは精神パラメータが上がりそうだ。法術は、かなめだけが覚えることのできる術で、これもまた、精神パラメータに関わってくるらしい。

▼法術を収得すると、体力回復の術が使える。

韋駄天風子（いだてんふうこ）

風子は韋駄天というだけあって、走ることにかけてはピカイチ。その俊足にさらに磨きをかけるのがこの駿攻術だ。背景が見えなくなるほどの猛スピードで隠れ里を走り抜ける風子を、肉眼で追うことは、おそらく不可能だろう。

▼背景が見えなくなるほど、ものすごい速さで走る修行だ。

人形遣賽天太（にんぎょうつかいさいてんた）

その名の通り、人形作りにかけては天下一品の賽天太。彼の個人修行は、金策の人形劇だ。これは大衆の前で人形を使って芸を見せるもの。この修行をすることによって、人形を使って攻撃ができるようになるのかもしれない。

▼自分の作った人形を使ってのお金稼ぎ。

幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

次々と新しい写真や情報が届けられ、ますます期待は高まってくる。中でも、今回は序盤ストーリーが初めて公開されたことが目玉。また、戦闘画面を見ればわかるように、今まで紹介したものよりずいぶんとヴァージョンアップされている。特にクィーンアントとの戦闘がスゴイ。製品版の完成が待ち遠しいものだ。（PON）

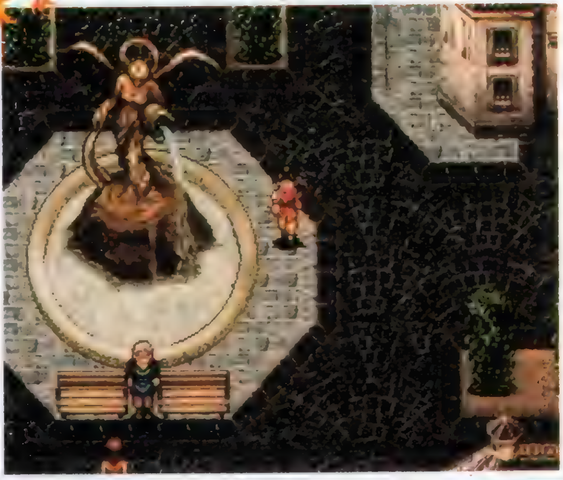
戦略＋ファンタジー

新画面写真大量入手!!

期待度上昇中!注目の群雄RPG続報!!

総勢108人の仲間キャラ、ズームイン・ズームアウト・スクロールなどの効果を盛り込んだ戦闘がウリの、ファンタジックRPG『幻想水滸伝』。今回は新たな画面写真の大量入手に伴い、誰もが待ちに待っていたストーリーの導入部分を大公開だ！　断片的ではあるが、ある程度は序盤の雰囲気がつかめるであろう。

また、前号に引き続き、本拠地システムと戦争イベントについても詳しく紹介していくぞ。特に城の機能一覧は、今後のために要チェックだ!



▶ここは帝都グレッグミンスターの城下町だ。町の中央には皇帝の亡き妻をモデルにした女神像があるぞ。

▶戦闘はコマンド入力型で戦う。〝おかね〟って何をするんだろう？

◀のちに主人公は対帝国派のリーダーと出会い、解放軍に身を投じる。

▶力になってくれる仲間を増やし、解放軍の勢力を拡大していくのだ。

▲新しく公開された虎狼山での戦闘シーン。これまで紹介した画面より、キャラも背景も美しくなっている！

※画面は開発中のものです。

 ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

全貌が明らかになった「本拠地システム」

本拠地とは主人公たちの拠点となる城であり、シナリオの途中から登場する。この城を手に入れた時点から、自由にメンバー交代ができるようになるのだ。パーティは6人編成なので余ったキャラは城で待機することになるのだが、残された仲間は城を拡大して主人公を助けてくれるぞ。いろいろな職業のキャラクターを仲間にすることで城の機能も増えていき、本拠地全体の規模も大きくなっていく。その便利な機能を右の表にまとめてみた。これだけ充実していれば言うことなしだ。この他にもまだ隠された機能があるかも。

▲ここは本拠地の内部。画面左上に見えるのが帰還室だ。帰還魔法の使い手を仲間にすることで使えるようになる超便利な機能。

▼画面左側の部屋にいるのが紋章師で、右の部屋が道具屋。仲間が増えることにより、こうした部屋がいくつもできるようになるぞ。

城の便利な機能一覧	
防具屋	防具屋を仲間にすると開店し、城内で防具が売買できる。
道具屋	道具屋を仲間にすると開店し、城内で道具が売買できる。
鑑定屋	鑑定師が仲間になると、アイテムの鑑定をしてもらえる。
かじ屋	武器を鍛えたり、紋章のかけらをつけたりできる。
紋章師	紋章（ルーン）の付け替えができるようになる。
宿屋	城内で体力の回復ができるようになる。
倉庫	持ちきれないアイテムを預かってもらえる。
武術指南	指南を受ける間、パーティの取得経験値の半分を得られる。
テレポート	移動魔法により、1度行った町や城にテレポートできる。
帰還室	フィールドマップ上から本拠地に一瞬で戻ることができる。
エレベーター	エレベーターで各階をラクに移動できるようになる。
約束の石板	仲間になったキャラクタの一覧を見ることができる。
地図	地図職人を仲間にすると、全体マップが見られる。
城の名前	門番に話しかけることにより、城の名前を変更できる。
吟遊詩人	吟遊詩人を仲間にすることで、サウンドテストができる。
風呂	本拠地が大きくなるにつれ、どんどん豪華になっていく。

幻想水滸伝

「戦争イベント」を追跡解明!!

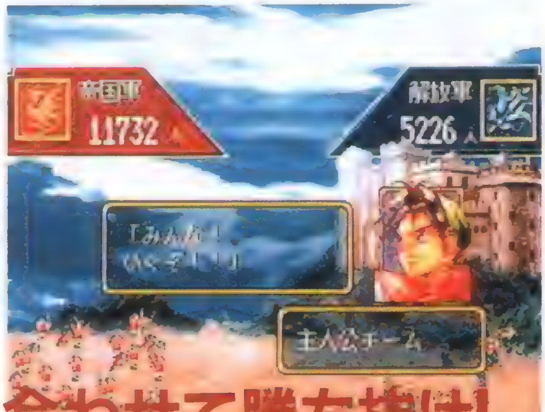
最大108人の仲間たちが本領を発揮する特殊なイベントで、シナリオを進める上で重要なポイントなのが「戦争イベント」だ。今回はこの「戦争イベント」の流れを簡単に解説しよう。

ここでの戦闘はカードゲームのように行われ、プレイヤーは攻撃を行うキャラを選択する。各キャラは攻撃方法（突撃、弓矢、魔法、特殊）が決まっており、攻撃の相性と能力値によってダメージが判定されるのだ。例えば突撃は弓矢に強く魔法に弱い、といった具合にそれぞれの相性はジャンケンのように三すくみになっているぞ。そしてどちらかの兵力がゼロになるまで続くのだ。

◀戦争イベントに突入！　まずは攻撃方法を4つのコマンドから選ぶのだ。

▲人数の面では帝国軍の方が優勢に見える。敵側の攻撃を予測し、知恵で勝負！

▲攻撃方法の次は、その攻撃を行うメンバーの選択だ。各キャラは1回しか出撃できないので、どれだけ仲間を集めたかが重要なポイント。



力を合わせて勝ち抜け!

序盤ストーリー一挙公開！

皇帝との謁見

雄大かつ美しいトラン湖を取り囲むように栄える赤月帝国。20年前に再興されたこの国が、『幻想水滸伝』の冒険の舞台である。帝国の中心に位置する、グレッグミンスター城の謁見の間から物語は始まるのだった……。

主人公は、帝国五大将軍の筆頭にして偉大な軍人である父テオ・マクドールとともに、赤月帝国の皇帝バルバロッサとの謁見に臨んでいた。その席でテオは、バルバロッサからひとつの勅命を受ける。それは、不穏な気配の高まる北方の国境前線へ赴いてほしい、というものだった。そして主人公は、父の代わりに帝国軍の下で働くように勧められる。豪華絢爛な謁見の間と、そこに座する皇帝を前にして、主人公は何を思うのだろうか？

◀初めて皇帝にまみえる主人公。大将軍の息子ということもあって、ずいぶん期待されているみたいだ。

▶謁見の前なのか後なのかは分からないが、テオの父親らしい一面が覗けるカットだ。

▶「いやです」を選んだらゲームオーバーになんてならないか。

選択肢が登場!! これは……？

皇帝の問いに対して、いきなり選択肢が登場した。選び方によっては、今後の展開が変わるのだろうか？　また、このような選択画面がゲーム中に何度も出てくるのか、興味をひくところだ。

城内にて

▲帝国五大将軍の１人、水軍総領のソニアはテオと仲がいいらしい。主人公にも好意的だ。

えらそ〜なヤツ

▶自分より弱い者に対しては態度がでかい。こんな人物が上官だなんてツイてないよね。

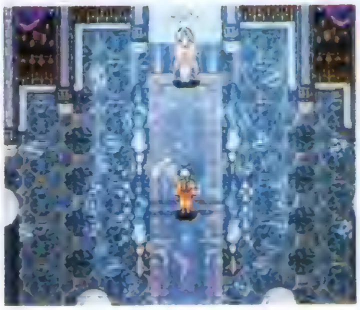
皇帝との謁見の後、主人公は直接の上官になる帝国近衛隊隊長クレイズと会う。クレイズは、金の力と有力者への根回しだけで成り上がってきた男。軍人としてはあまり能力がないのに、威張り散らしてばかりいるイヤミな奴だ。テオはほんのしばらくの間だけだからと、主人公にグレイスのことを気にしないように諭す。

城内には、帝国の軍人たちがそれぞれに職務をこなしている。その人たちと話をして回っていくうちに、帝国内の状況が分かるかも知れない。

初めての任務

翌朝、主人公はグレミオ、パーン、クレオ、テッドらとともにクレイズのもとへと向かう。そこで帝国軍での初めての任務を命じられるのだ。その任務とは、魔術師の島へ行き、宮廷魔術師ウィンディの妹レックナートから「星見の結果」をもらってくること。軍人としての初仕事だと張りきる主人公たちはさっそく出発するのだが、あろうことか魔術師の島に行く船は出ていないという。島へ渡るにはどうしたらいいのだろうか？

初仕事から、なにやら波乱含みの出だしだった。



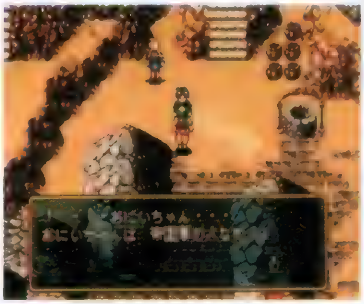
▲レックナートがいる塔は、天井のステンドグラスを通して淡い光が差し込み、とても幻想的。

◀盲目の占い師レックナートによる「星見の結果」を手に入れたら、あとは帰るだけだ。

幻想水滸伝

清風山の山賊退治

魔術師の島から戻った主人公たちは、クレイズに新しい任務を与えられる。帝都グレッグミンスターの東にあるロックランドという町から、今年分の税金が納められていないというのだ。その理由を問い正すために主人公たちは出向くことになる。ロックランドの軍政官グレィディの話によると、清風山に住み着く山賊、バルカスとシドニア一味に税金を奪われてしまったから、というのが未納の原因らしい。ここで主人公たちは山賊退治の仕事を引き受けてしまうハメに……。



▼何だか不安そうな子供。このロックランドの村は山賊の脅威に脅かされているらしい。

▲これから山賊退治に出発だってのに、遊びに行くみたいに明るいテッド。その楽観的な性格がうらやましいよね。

モンスターの強襲

バルカスとシドニアを捕らえるために、主人公たちは清風山の山頂にある山賊のアジトを目指す。しかし途中の山道で、クィーンアントに襲われてしまう。どうやら清風山に巣くうモンスターのボスらしく、自分たちのテリトリーに踏み込んできた主人公たちを快く思っていないようだ。戦闘は避けられない！ 突然の襲撃にふいをつかれながらも、パーティは戦いを開始する。攻撃に動じる様子がない強敵クィーンアントを前に、主人公たちは次第に追いつめられていってしまう。

この危機をどうやってかわすのか、そして山賊退治は無事に達成できるのか！

戦闘だ!!

▶戦闘経験がまだ浅い主人公たちにとって、クィーンアントはかなりの強敵だ。初めてのボス戦に緊張が走る！

◀主人公の攻撃！ 画面がどんどんズームインして、キャラが拡大する。躍動感のある演出は迫力満点だ！

▶清風山の頂上にたどり着けば、山賊どもと対峙することになる。ここでも何やら一騒動起こりそうだ。

そして事件は起こる

主人公たちはグレッグミンスター城に戻り、久しぶりに我が家へ戻って、存分に疲れを癒せると喜んでいた。しかし、そんな主人公たちの思いを尻目に、テッド1人だけがクレイズの副官カナンに、「用があるから」と連れて行かれてしまう。おそらく、クレイズがテッドを呼び出したのだろう。後に残された主人公、グレミオ、パーン、クレオらは、先に屋敷に帰り、ひとときの休息を楽しむ。

そしてその夜、テッドが瀕死の重傷を負って主人公たちの屋敷に転がり込んでくることになる！ 事故なのか？ それとも何か……？

主人公たちを巻き込む、大いなる波乱の予感が漂い始めたのだった……。

重傷のテッド!! 彼の身に何が!?

▶主人公たちが心配そうに見守る中、テッドの意識が回復する。どうしてこんなことになってしまったのだろう。

◀回想シーンでは、テッドに何が起こったかが徐々に明らかにされていく

運命の歯車はここから廻り始める…

ウィザードリィVII
～ガーディアの宝珠～

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

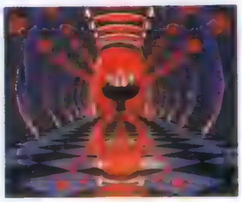
ココが違う RPG POWERチェック!

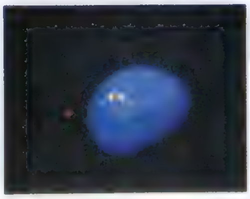
ファン以外には、イマイチ取っつきにくい印象を与え続けてきたウィザードリィシリーズ。でも、VII からはかなりストーリー性やグラフィックも重視されるようになって、一般的なRPGファンにも親しみやすいゲームになっている。ここはいっちょ、今まで敬遠していた人も挑戦してみてはいかがだろうか。　（ジュピター藤平）

古典的名作シリーズ最新作

アレスエイデスの願い

世界の運命をコントロールしているペン、コズミックフォージが奪われたことによって様々な災難が起こり、全宇宙が存亡の危機にさらされている。実は、惑星ガーディアにはこのペンと同等の力を持つ宝珠アストラル・ドミナがあり、コズミックロードがそれをひた隠しに隠し続けてきたのだ。しかし、コズミックフォージが奪われたことによって、アストラル・ドミナの存在もまた、広く宇宙に知られることとなってしまった。……邪悪な者たちが、宝珠を求めて惑星ガーディアを目指している……。君たちの、助けが必要なのだ。





舞台は惑星ガーディアへ!!

宝珠を巡る複雑な人間関係

惑星ガーディアに伝わる禁断のアイテム「アストラル・ドミナ」。それを手にしたものは、神に等しい力を手にすることができると言われる伝説の宝珠だ。その真の姿、真の力を知る者はいない……。『ウイザードリィVII』では、この謎多き宝珠を中心として複雑な人間関係が構築されている。その結果、従来のシリーズでは今イチ希薄な感があったストーリー面にもかなりの強化が計られていて、アイテム集めやレベル上げ以外の楽しみも加わっているのだ。今月は、直接ストーリーに関わってくる主要な登場人物の紹介、プレイヤーの分身となるキャラクターの作成、そして、さまざまな謎の鍵を握る、個性あふれるノンプレイヤーキャラクターとの出会いの場面をピックアップして、このゲームで展開される人間（中には人間ではない者もいるが）関係を見ていきたい。

アストラル・ドミナを護(まも)る人たち

世界の秩序を護るもの、コズミックロードとアレスエイデスが「護る人」だ。彼らの依頼により、プレイヤーはアストラル・ドミナを護るために惑星ガーディアへとやってきたのだ。

プレイヤー

協力

アレスエイデス

▶コズミックフォージを護り、正常なる宇宙の秩序を監視する、コズミックロードの仲間。

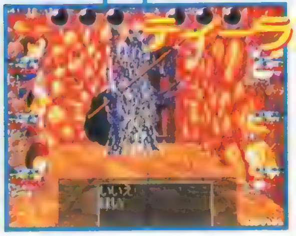
牽制　敵対

アンパニ

◀宇宙では名の知れた武装商人。拳銃などの武器を使う。

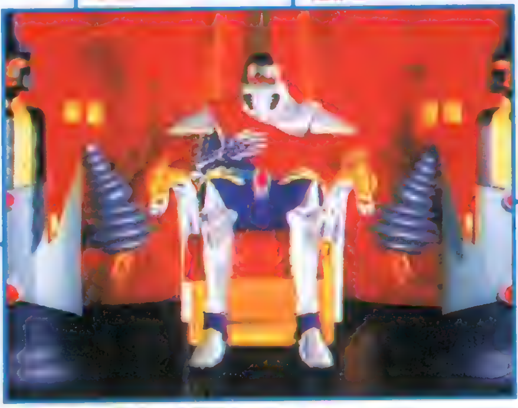
敵対　同盟？

ティーラング



◀アンパニと勢力を二分する武装商人。やり口はあくどい。

協力



ダーク・サヴァント

▲最もアストラル・ドミナに執着している人物。ヴィ・ドミナがアストラル・ドミナの鍵を握っていることを知っている唯一の人物。

©1992, 1995 D.W.Bradley and Sir-Tech Software, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials.
Copyright©1992, 1995 Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.

キミの分身! キャラクターはこう作る

キャラクターメイキングは、①名前をつける ②種族を決める ③性別を決める ④職業を決める ⑤能力値にボーナスを振り分ける ⑥顔を決める ⑦スキルの値を振り分ける ⑧（使える種族は）使える魔法を決める ⑨カルマを決める という段階を踏むことで作成する。中でも特に分かりづらいのが⑦だろう。これは、少しずつ色々なものに振り分けるより、その職業が最も必要とするスキルにすべてをつぎ込んだ方がいい。⑨のカルマというのはキャラクターの性格を表すもの。NPCとの会話に影響するぞ。

◀戦士系、魔法使い系とバランスのとれたパーティ編成をしないと、実際に戦闘になったときに苦労することは必定。パーティ編成は慎重に行うべし。

ドワーフ

小柄だが非常にがっしりした体つきをしている種族。知性、素早さに欠けるがその打たれ強さは頼りになる。

フェアリー

いわゆる妖精。その身体的特徴により、装備に制限を受ける。が、その素早さは触ることすら困難なほどだ。

人間

可もなく不可もなく、といった種族。要するに我々、人間のことだ。感情移入という点では最も優れている。

リザードマン

知性、信仰心に欠けるが、それを補って余りある力強さと素早さを誇る。優秀な戦士としての素質を持つ。

ラウルフ

狼から進化した種族。少々知力が低いほかは高いレベルでいい感じにバランスが取れている。

ホビット

素早い身のこなし、尋常ならざる幸運を特徴とする反面、力強さに欠ける。シーフに適した種族だ。

ノーム

小柄ではあるが力強い、大地の精霊。素早さに欠ける面があるが、その信心深さは目を見張るものがある。

エルフ

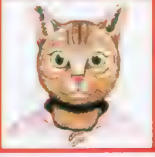
非常に多くの知識、高い信仰心を持つが、少々体力に欠ける面がある。見た目に美しく、魅力的な種族だ。

ムーク

体力に優れた、毛むくじゃらの種族。一見恐ろしげな風貌をしているが、物静かで知的な面も持つ。

ドラコン

ドラゴンと人間のハーフ。高い体力値を誇り、素早さと力強さも相当のもの。ブレスという特殊攻撃もあり。



フェルプール

猫から進化した種族。その素早い身のこなしは見るものを圧倒させるほど。非常に高い能力値を誇る。

◀何らかのかたちでアストラル・ドミナの秘密を握る人物。ただし、本人はその事実を知らない。

アストラル・ドミナを狙う人たち

「狙う人」の筆頭は、なんといってもダーク・サヴァントだ。彼の庇護下に置かれているヴィ・ドミナは、ともにアストラル・ドミナを探してはいるが、実はさほど興味はないらしい。さらに、銀河を二分する勢力として知られるアンパニとティーラングも、アストラル・ドミナの力を求めている。ティーラングはこの機に乗じてアンパニを亡き者にすべく、より強大な力を持つダーク・サヴァントと手を組んでいる。

NPCとの会話は重要だ

▲NPCに出会うと、このようにウインドウが開いてコマンドが表示される。相手の性格を考えて交渉を進めていこう。

様々な情報を与えてくれたり、取り引きしたりするNPC。彼らとの会話がゲームをプレイする上で非常に重要なポイントになることは、言うまでもないだろう。

彼らに遭遇すると、こちらの取ることのできる行動がコマンドとして表示される。このコマンドを利用して会話を進行させるのだ。ただし、NPCとプレイヤーキャラクターの間には相性というものが存在する（これにはカルマが影響している）。あるキャラクターなら簡単に教えてもらえるはずの情報が、違うキャラクターだとなかなか教えてもらえなかったりもするのだ。会話をするキャラクターは慎重に選択しよう。

▶相手に嫌われてしまうと取引に応じてくれなかったり、情報を引き出せなくなることもある。慎重に。

▶うまく交渉することができれば、情報を入手することもできる。少しでも多くの人物と仲良くなっておいたほうが、冒険は楽になるはずだ。

ウィザードリィVII

KING'S FIELD II

キングスフィールドII

●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／7月21日発売予定●価格／¥6,300(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

PS初の本格RPGである KING'S FIELD の続編だ。待ちかまえていたファンも多いんじゃないカナ？ 私もその１人だ。今作は、前作を上回る美麗なグラフィックはモチロン、新しい仕掛けも盛りだくさんだ。またマップも前作の平面的構造から、立体的構造のマップになっているぞ。（ホスト中川）

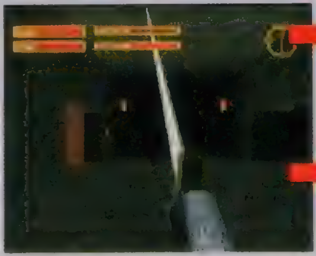
リアルな「世界」の構築

……前作より大幅パワーUP!! PSオリジナル3D RPG第2弾……

グラフィックがパワーUP!!

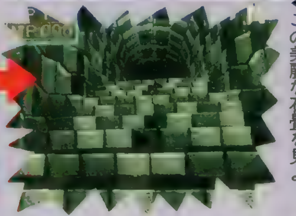
KING'S FIELD

写真を見れば一目瞭然。『II』では、このグラフィックがグリグリ動く。『I』が出たのは去年の12月なのに、進歩が早いよねぇ。

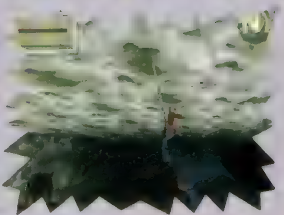


▲これが「I」の写真だ。なんか今見ると、主人公の手が石みたいっスね。トホ。

KING'S FIELD II



◀この美麗な石畳を見よ！

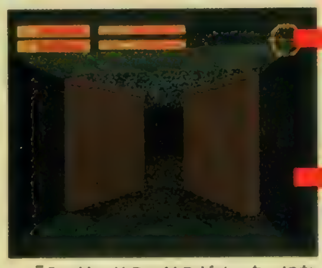


▶細部までキレイになった。

システムはより遊びやすく!!

KING'S FIELD

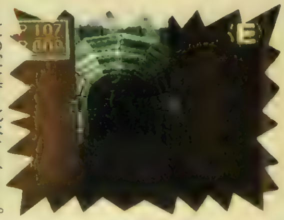
システムも前作より、さらに遊びやすいものになった。歩行効果をＯＦＦにすれば、『Ｉ』で酔った人でも安心してプレイできるぞ。



▲「I」は、HP、MPがメーターになっているので、正確な数値が分からない。

KING'S FIELD II

◀細かく設定が出来るゾ！



▶左の写真と比べてみよう。

『II』はどういうストーリーなの？　また『I』とのつながりは？

本作『II』は、『I』の最後で、ジャンがムーンライトソードの力を借り、国王（実は魔物だった）を倒してから数年後という設定だ。

見事、国王を倒して平和を取り戻したジャンは、その功績を称えられて国王となる。そしてムーンライトソードは「聖剣」となり、平和の象徴となったのだった。

『II』の物語は、この聖剣が盗まれることから始まる。

いったい誰が盗んだのか？ 情報を集めた結果、メラナット島にいる「教王」を名乗る男が、聖剣のことを探っているらしい。早速、調査隊が組まれて島に送られたが、誰１人戻ってこない。そんな折、ジャンの友人の「アレフ」が調査を名乗り出た。アレフはジャンが止めるのも聞かずに、島へと旅立つのであった。

さて『II』のポイントは？

このゲームのポイントは、ズバリ「死なないこと」（笑）。私が初めてプレイしたときなんか、２秒で死んだぞ（本当）。くわしく「コレをやると死ぬ」というのは書かないけど、後悔しないよう、こまめにセーブすることが大切だ。また、「効果的に探索する」ということも大切だ。つまり「ココの部分を探索する」と決めて局地的に探索するのだ。そうすれば、立体構造で迷いやすい「II」のマップも大丈夫なハズ。あとは「何でも試す」こと。もちろんセーブしてからね。

◀立体構造のマップ、方向オンチはたまりません。

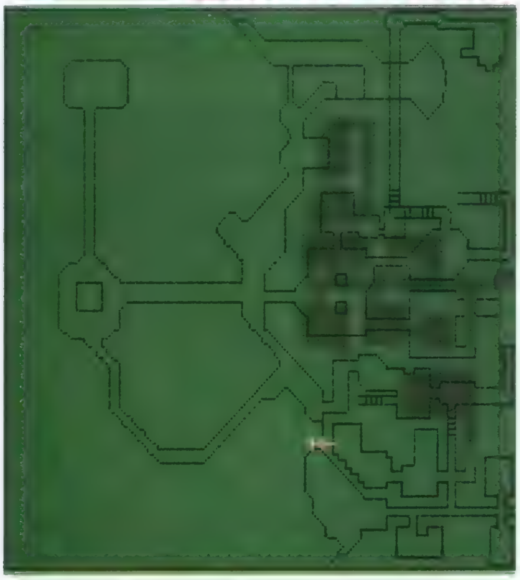
◀おや？ なんのスイッチだろう。入れてみよう。

 ©1994,1995 From Software

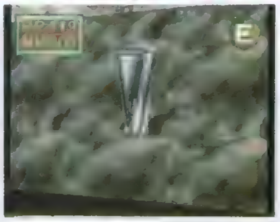
最初のブロック

さぁて、最初のブロックを紹介していこう。ここから冒険が始まるのだ。気をひきしめてかかろう。もちろんブロックが進むごとに、敵は強くなるというワケ。話を元に戻そう。まずはここで基本を学ぶ。特に戦闘のコツをここでつかんでおこう。主人公は前作からの伝統（？）で最初は、とても弱い。ここは地道にコツコツとレベルを上げよう。スタート地点近くの「回復の泉」の周りで上げると良い。そしてレベルが上がったら、すぐにセーブだ。いつ何が起こるかわからないし(笑)。ちなみに「水晶の瓶」があれば、回復の泉で「回復の水」を汲んで、持ち歩けるようになるぞ（場所は秘密ね）。

冒険はここから始まる！ 気をつけないと2秒でオジャン！

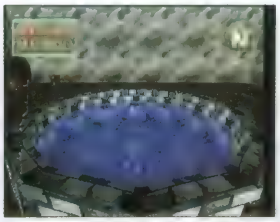


▲薬草は序盤の必須アイテムだ。ムダに使わず、大事に使うこと。

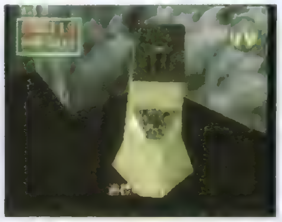


▲さて、これはナンでしょう？　正解は、セーブポイントなんです。

▲宝箱からアイテムが出現！　このように演出も凝っているのだ。



▲これが回復の泉だ。しかし回復するのはＨＰだけなので、注意！



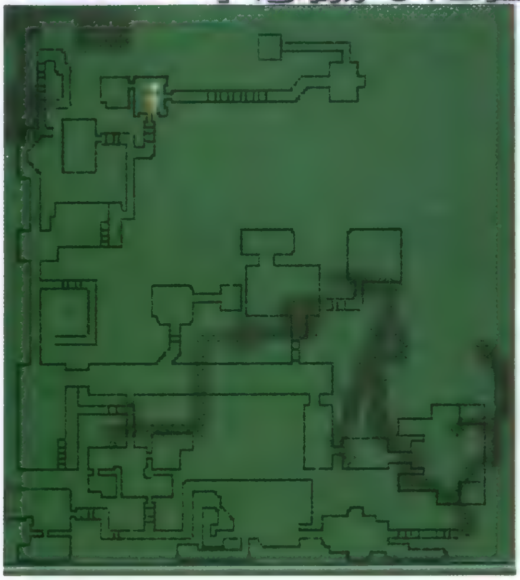
▲写真をよぉく見てみよう！　なんか「くぼみ」がアヤしくない？

▲海賊の地図だ。この他にも地図がある。水晶堀りの地図とかね。

次のブロック

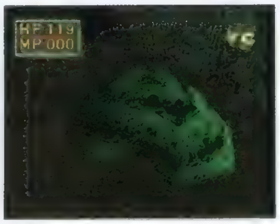
このブロックに入る前に、前のブロックの整理から始めよう。まずは「クリスタル」を見つけたハズ。このクリスタルというのは、道具として使うと魔法を覚えるアイテムだ。持っているだけでは、意味がないので注意！　次に行かなかった（行けない）ところはなかったか、それをキチンとチェックしておく。あとで行くことになるかもしれんからね。これらを踏まえてから、次のブロックに進もう。このブロックからは、「鍵」が重要になる。鍵屋があることでもわかるけど、「II」では鍵がゲームの鍵だ。中には「僧兵の鍵」のように、紋章にハメ込んで使う、使い切りの鍵まである。使う時は考えてからね。

不思議な迷宮庭園！ 強敵僧兵登場

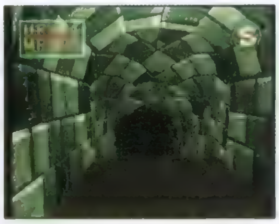


▲この橋を掛けるためには、近くにあるスイッチを入れればＯＫ！

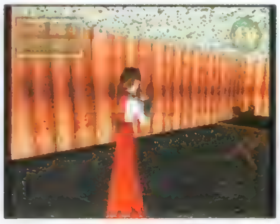
▲おおっ、空が明るい！　どうしてココだけ明るいんだろうか？



▲グリーンスライム。実はコイツには、ちょっとした秘密がある。



▲実際にプレイすると、本当に石畳の上を歩いているような感じだ。



▲この女性は、ある人が帰ってくるのを待っているらしい。誰を？

▲これが僧兵の鍵だ。扉横の紋章にハメ込んで使う。それっぽい？

東京ダンジョン

●ジャンル／RPG●メーカー／角川書店
●発売日／12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

舞台は近未来とくれば、やっぱりジャンルはサイバーパンク。サイバーパンクなんだけど、中にはファンタジーや時代劇なんかも含まれてたりするかなり贅沢なゲームだよね。（ジュピター[illegible]）

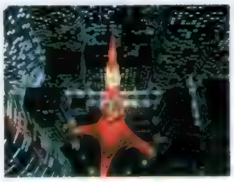
現実と仮想の二重世界

近未来

このゲームの「現実の舞台」となるのは2020年の東京だ。キミは一人の敏腕刑事となって近未来の東京で様々な難事件に挑むわけだが、実際に事件解決の糸口がつかめるのはコンピュータを介して入り込むネットワーク上の仮想世界。現実世界と異世界を行きつ戻りつするのだ。

豪華スタッフで送る近未来RPG

ビジュアルプロデューサーに『サンダーストーム』の大久保唯男氏、キャラクターデザインにはＯＶＡ「ガッチャマン」の梅津泰臣氏を起用し、ゲームデザインを『ウィザードリィⅣ』のロー・Ｒ・アダムスⅢ世ＫＴＪ氏と『女神転生』の上田和敏氏がタッグを組んで担当しているサイバーパンクＲＰＧ。それがこの『東京ダンジョン』だ。一気に書いてしまったけど、スタッフの豪華さには本当に驚かされるね。期待せずにはいられないぞ！

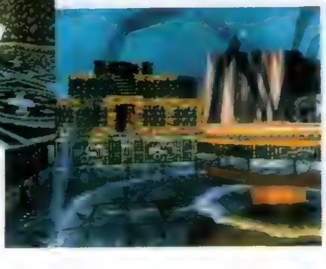


◀かつては東京のシンボルだった東京タワーも、天をつく摩天楼の影に埋もれてしまった。ちなみに近未来のシーンはＯＶＡ顔負けのフルアニメーションで展開するのだ（逆にサイバースペースでは３ＤＣＧを駆使したダンジョンＲＰＧになる）。

サイバースペースを駆けぬけて、難事件を解決せよ!

様々な異世界がキミを待つ！

サイバースペースとは、コンピュータ・ネットワーク上に「存在」する仮想世界。『東京ダンジョン』の冒険は、主としてこのサイバースペースで展開される。現実世界とは違ってあくまでも仮想世界であるサイバースペースには、剣と魔法のファンタジー世界もあれば、侍が登場するオリエンタルな世界や、西部劇のようなウェスタンの世界など、様々な異世界が待ち受けている。ゲームの基本システムから、プレイヤーを飽きさせないデザインになっているのだ。



この遺跡で、一体何が待つのか?

▶いかにも古代文明といった雰囲気を漂わせる遺跡群。ストーリー展開も気になるところだけど、注目してみたいのは登場キャラクターがコンピュータに向かっている画面写真。ここがサイバースペースであるということがよくわかる。データのセーブなどは、やはりコンピュータで行うのだろうか。

古代

サイバースペースの一つ、アステカ文明をモデルにした古代の世界。果たしてここでは一体どんなストーリーが待ち受けているのだろうか？　そして、ここで得られる情報は現実世界にどのように影響していくのだろうか？　もしかしてこの男性キャラは主人公のこの世界での姿なのか？　すべてはまだ謎のままだ。

 ©1995　ロー・R・アダムスⅢ世／サイベル／角川書店　※画面はすべて開発中のものです。

FEDA

フェーダ〜エンブレムオブジャスティス〜リメイク(仮)

●ジャンル／シミュレーションRPG●メーカー／やのまん
●発売日／10月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

とにかくイイのがキャラクターのシブさ。このゲームはどっちかっていうと雰囲気が重いから、この方がしっくりくる。テーマでない人間関係を楽しみたい人にお薦めだな。（ジュピター藤平）

PS版画面写真入手

自らの正義を信じて戦う戦士たち

設定が超シブめでカッコいいシミュレーションRPG『フェーダ』のPS版画面写真が公開されたぞ！ 戦闘時のアニメーションは基本的にはSFC版と同じシステムで展開されるようだけど、性能で勝るPS版の方がより緻密で迫力のあるものになるのは間違いない。また、PS版で新たに追加されるデモシーンの絵コンテも、初公開！ ストーリー部分は本来の世界観にもとずいた、シリアスさを増した展開になっているようだ。

◀アインの戦闘アニメーション。各キャラクターはＳＦＣ版と比較すると、より原画に忠実なイメージで再現されるのだ。ちょっとほっそりした感じだ。

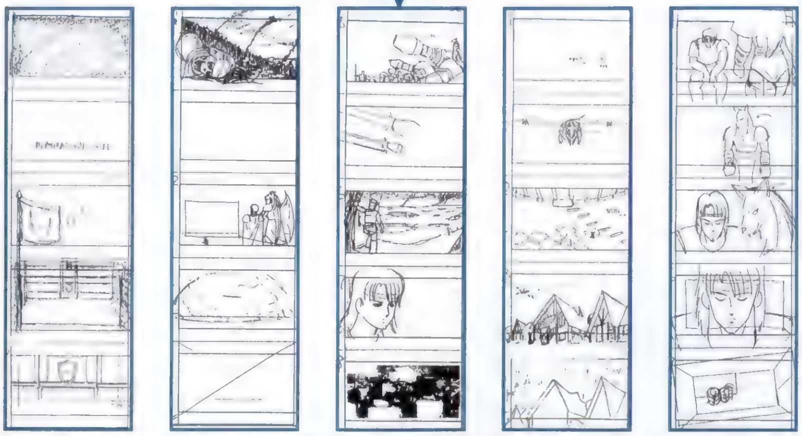
▲エリアマップ自体は、基本的にＳＦＣ版と大差ない。マップ上で展開されるイベントはどうかな？

◀敵キャラクターの戦闘シーンも、かなり「コワイ」、あるいは「不気味」なイメージが強調されるようになった。ホント、原画のイメージに忠実なのだ。

属性値と登場キャラクター

無駄な戦闘を避けてクリア条件を達成すると軍の属性はLAWに、殺戮を繰り返すとCHAOSに傾いていく。各キャラクターが仲間になるかならないかはその属性が深く関係しているのだ。注意深く進めていこう。

注目のオープニング！絵コンテ大公開!!



▲ブライアンが帝国の残忍さに疑問を持ち、やがてアインとともに脱走を計るシーンが、見事なアニメーションで展開される。絵コンテも、ここに紹介したのはその１/５にも満たない程度なのだ。

©1994, 1995 YANOMAN／MAX ENTERTAINMENT

PS・RPGのすべてを、この1ページに凝縮

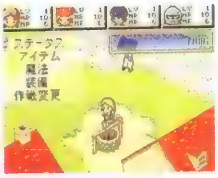
RPG Station

発売まで待てない！ 期待の４タイトルだ!!

発表はされていても、まだまだ姿の見えないタイトルが多いＰＳ・ＲＰＧ。気になって気になってウズウズしているＲＰＧファンのために、いち早く最新情報をお届けしようというのが、この「ＲＰＧ　Ｓｔａｔｉｏｎ」だ。今月はこの４タイトルをチェックしてみたぞ。

ポポロクロイス物語

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／95年予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定



ポポロクロイス王国のピエトロ王子が母の魂を求めて旅立つというオーソドックスなストーリー。画面を見る限りでは、非常にオーソドックスなＲＰＧらしいのだが。感動的な演出に期待したい。

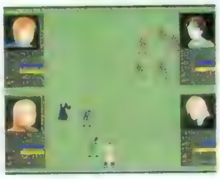
怪獣戦記

●ジャンル／RPG●メーカー／プロデュース
●発売日／95年冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

フィールドやダンジョンで出会うモンスターを仲間にすることのできるＲＰＧ。戦闘時にパーティに加えるだけでなく、モンスターには様々な利用法があるらしいのだ。斬新なアイデアに期待したい。

大地の子供達 〜マーセルヴァの杖〜

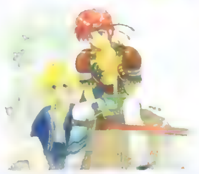
●ジャンル／RPG●メーカー／マックス　ファイブ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定



これまた現時点ではタイトル以外はまったく不明という謎、謎、謎のＲＰＧ。画面写真の印象ではシミュレーションＲＰＧのようにも見えないことはないのだが、果たしてどうだろうか？

ブルーフォレスト物語（仮）

●ジャンル／RPG●メーカー／ライトスタッフ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定



テーブルトークＲＰＧや小説、パソコンゲームで人気を呼んだ大作ＲＰＧが、ＰＳにも登場する。オリエンタルな雰囲気漂う演出が、ＰＳのマシンパワーでどこまでグレードアップするのか、期待大。

じっくり遊ぼう！ 発売中の４タイトル!!

こちらは好評発売中のＲＰＧ。最新発売の「アークザラッド」を加えても４タイトルというのは、意外に少ない（？）気もするよね。でも、それを意外に感じてしまうほど発売中のタイトルはどれも印象が強くて、遊びごたえがあるってことだよね。

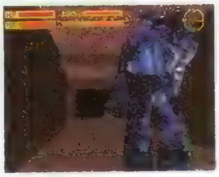
クライム・クラッカーズ

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／94年12月3日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

アニメ絵のキャラクターと３Ｄポリゴン・ダンジョンという、ちょっと両立できそうにない２つの要素を見事に融合させた秀作。戦闘のコツさえつかめば、ＡＣＧとしても充分楽しめてしまうのだ。

KING'S FIELD キングスフィールド

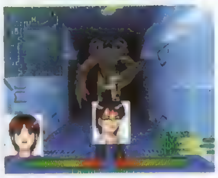
●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／94年12月16日●価格／¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可



早くも７月21日には続編が発売される、元祖「酔える」ＲＰＧ。剣と魔法がメインの３ＤダンジョンＲＰＧという基本的にはオーソドックスなＲＰＧなのだが、プレイ感は非常に斬新なのだ。

スペースグリフォンVF-9

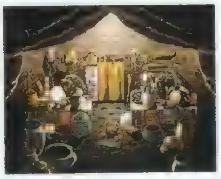
●ジャンル／RPG●メーカー／パンサーソフトウェア
●発売日／1月27日●価格／¥4,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可



ハードＳＦの世界観に彩られた、アドベンチャー色の強い本格派ＲＰＧ。自機の操作に使うボタンの多さに最初は抵抗を覚えるかもしれないが、やがて「メカを操作している」という実感がわくだろう。

アークザラッド

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／6月30日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可



これまで発売されたＲＰＧがいずれも３Ｄダンジョンものだったのに対して、初めて登場する「普通の」シミュレーションＲＰＧ。詳しくは記事を読んでほしい。テンポ良い展開は魅力的だぞ。

春のイベントで見た次世代RPG!!

３月のGAME　EXPO、CSG、６月の東京おもちゃショーと、３つの大きな展示会を終えたところで、おぼろげながら見えてきた次世代RPG。やはりまず第一に感じたのは３Ｄダンジョンシーンの表現が、昨年末のレベルと比較しても、また一段階進歩したということ。特に強くそれを感じたのはPS版『ウィザードリィⅦ』だった。３DRPGの元祖タイトルがPSのマシンパワーを得て甦ったことには、感動すら覚えた。他にもSS版『真・女神転生　デビルサマナー』もかなり高いレベルの３Ｄダンジョンシーンを見せていたが……、PS版もお願いしたいね。

来月号に大期待!!

さぁ、次号ではどんなRPG情報が公開されるだろうか。まず、『東京ダンジョン』。より具体的にゲームの構成を説明できる（ADV部分とRPG部分のつながりなど）ハズ。秋の発売に向けて期待の高まる大作『ビヨンド・ザ・ビヨンド』も、具体的な戦闘システムに関わる情報がドカン！　と大公開される。何やら今までにはなかった新しいシステムが隠されているということだ。絶対注目＆必読のRPG最新情報は電撃PSでゲットだ!!

©1994 Sony Computer Entertainment Inc.©1995 Sony Computer Entertainment Inc.©1994 From Software,Inc.
©PRODUCE©KENJI FUSHIMI／F.E.A.R.／Right Stuff©PANTHER SOFTWARE.,LTD

ついに100万台を突破し、ますます元気なプレイステーション。ソフトのラインナップも充実してきたし、毎日TVの前にかじりついている人も多いんじゃないかな？　もちろん今回も新作ソフトが盛りだくさん！　しっかりとチェックを入れておかないとダメだぞ！

負けるな!魔剣道 2
～決めろ!妖怪総理大臣～

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／データム・ポリスター
●発売日／秋予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

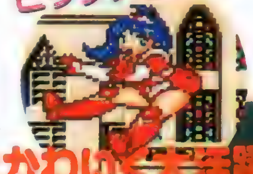
やったぜ！　PSであのカワイイ「魔剣道」が出るなんてうれし～っ!! PS版では、登場キャラ全員に人気声優陣を起用して、ゲーム中バリバリしゃべるのだ。しかも、オープニングでは声優のかないみかさんが唄うオープニングソングが流れる、超ビッグなサービスつき!!　(さとちー)

ファン待望！　あの『魔剣道』がPSにやってくる

ゲームにＯＶＡにと大人気の「魔剣道」が、ついにＰＳに登場するぞ!!

ＰＳ版の内容は、ＳＦＣで発売されている「２」の移植版。格闘ゲームにＲＰＧの要素を加えたり、イベントシーンがバリバリのアニメーションになっているなど、いろいろパワーアップしているぞ。

プリプリヒップアタック!!



◀技同士がぶつかり[illegible]うと、お互いの技が[illegible]殺されるんだ。

光ちゃんが画面狭しとかわいく大活躍！

◀必殺技もかわいい女の子のアクションとは思えない、ハデなものになっているぞ。

ジャンピングキックが見事にヒット!!

いくわよ！ 爆裂パーンチ!!
ヤリーッ!

©1995 DATAM POLYSTAR

Jリーグ 実況ウイニングイレブン

●ジャンル／SPG●メーカー／コナミ
●発売日／7月21日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

タイトルからするとこのゲームはSFCの「実況ワールドサッカー・パーフェクトイレブン」の流れを汲んでるのかな？ 見た感じ、面影もないけどね。なんにせよサッカーゲームファンなら、かなり期待して待っていいと思うぞ。コナミだからサウンドもバッチ！ だしね。(ジュピター藤平)

コナミ初！のフル3Dポリゴンサッカー!!

この「Jリーグ　実況ウイニングイレブン」は、ちょっと意外かもしれないが、コナミが初めて本格的に3Dポリゴンを利用したゲームなのだ。だからこそ、ポリゴンというものの持つ特徴を十二分に発揮したものになっているぞ。特にスゴいのが、フルポリゴンを採用したことにより、ボールをとりまく環境によって、アングルが変化するという点だ。これにより選手とボールとの位置関係がよりリアルに、分かりやすく感じられるようになっている。このため、従来のサッカーゲームに比べて、より高いシミュレーション性を実現しているのだ。ここまで聞くとゲーム性に不安を感じるかもしれないが、そんな心配は一切必要ない出来に仕上がっているぞ。もちろん登場するクラブ、選手の個人名はすべて実名登録。感情移入度もバツグンだ。

◀ボールを持って敵陣深く切り込む！　サッカーゲームをやってて一番熱くなるのが、この中盤での競り合いだ。

◀ゴール前。そのまま持ち込むか、それともセンタリングか。

▶パスはこんな感じ。ポリゴンとはいえ、違和感はない。

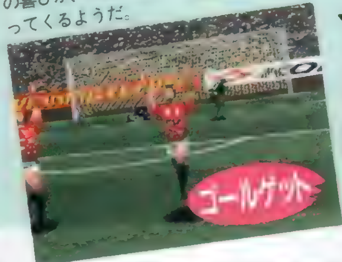
状況に応じて変わるアングルに 注目

◀フリーキックだとこんな感じのアングル。どう狙うか、綿密な計算を。

▶フィールドをロングショットで見たところ。位置関係がハッキリわかる。

▶ちょっとボールに近づくとこんな感じ。ま、わかりやすいよね。

▲かなりボールに近づくとこんな感じだ。パスを出すか、突っ切るか!?



▼ゴールゲット。彼らの喜びが、実際に伝わってくるようだ。

▼相手のシュートを無事にセーブ。キーパーがアップになる。かなりの迫力だ。

緻密な戦略が勝利を招く

近代サッカーでは選手個人の能力もさることながら、フォーメーションなどといったチーム戦術が勝敗を決定することが少なくない。……なんていうのは、いまさら言われなくても知らない人はいないよね。現実のJリーグの試合を見ていても、「僕ならこういうフォーメーションで、こう攻めるのに！」なんて思っている人もいるんじゃないだろうか。このゲームではフォーメーションチェンジもできるので、試合をする前には監督になった気分で、フォーメーションをいじってみてはどうかな？

▶というわけで、これがフォーメーションなどを細かく設定する画面だ。

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

出たなツインビーヤッホー!

DELUXE PACK

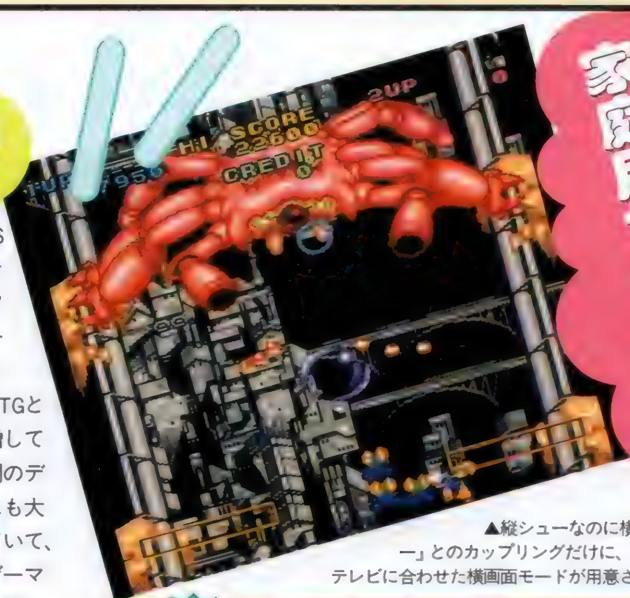
●ジャンル／STG●メーカー／コナミ
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

業務用でまだ登場したばかりの「ツインビーヤッホー！」が早くも移植決定。このニュースには驚かされたよね。しかも前作「出たな!!ツインビー」とのカップリング。きっとこれ目当てにPS購入に踏み切る人も、多いだろうな。……その期待は、裏切られないはず。（ジュピター藤平）

プレイステーションでも合言葉はBee

期待が高まるコナミの縦スクロールコミカルシューティングパック、「出たなツインビーヤッホー！」。今月はPS版「出たな!!ツインビー」の方の画面写真が公開されたので、それを中心に情報をお届けしよう。このゲームは、アーケード版ツインビーシリーズの第2弾。2人同時プレイ、ベルによるパワーアップといった独自の基本システムは前作を踏襲し、しっぽバリアなどの新パワーアップや溜め撃ちなどといった要素を加えて、STGとして、より完成度を増しているのだ。ステージ間のデモなどビジュアル的にも大幅にパワーアップしていて、硬派シューティングゲーマーのみならず、高い人気を誇った秀作だぞ。



「出たな!!」にも家庭用サイズが!!

▲縦シューなのに横画面という「ヤッホー」とのカップリングだけに、「出たな」にも家庭用テレビに合わせた横画面モードが用意されているのだ。

▲家庭用のテレビでアーケード版画面サイズモードをプレイすると、こんな感じになる。

▲ツインビー・シリーズといえば、やっぱりステージクリア後に入る愉快なデモシーン。STGに新しい可能性を開いた画期的な演出だったよね。

▲◀ため撃ち攻撃はもちろんのこと、ツインビーや2P協力プレイの「ガッチンコ攻撃」、救急車出動シーンも、もちろん忠実に移植されている。ちゃんとおぼえてたかな？

超豪華なパッケージングなのだ!

このゲームには「極上パロディウスだ！」と同様に、2つのゲームが1枚のCDに収録されている。そう、現在業務用で好評稼働中の「ツインビーヤッホー！」が同時収録されているのだ!! こんなに早く移植が決定しちゃって、シリーズファンならずともますますPSから目が離せないんじゃないかな。

今のところ「ヤッホー！」については細かい情報がないんだけど、PSの性能を十二分に生かした完全移植になることを期待したいね！ ガンバレコナミ!!

▲驚天動地！ ここまでやるかっ！「歌うオープニングデモ」なのだ。

▶最初の難所ステージ4のネコ軍団は、ためぶんしんで抜けるのが比較的楽だぞ。

©1991, 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
※「ツインビーヤッホー！」の画面写真はアーケードのものです。

卒業Ⅱ
ネオ・ジェネレーション

●ジャンル／SLG●メーカー／リバーヒルソフト
●発売日／10月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

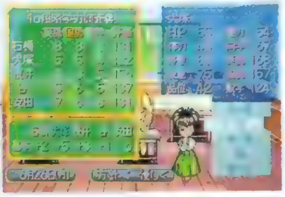
ココが違う PS POWERチェック!

「卒業Ⅱ」ですよ、ええ。問題児5人を相手にてんてこまいのあの日々が今、再び…って感じで。PSなんだしもーグラフィック、特にOPのアニメなんかには期待しまくりですな。システムも他機種版の長所を盛り込み、さらに＋αがあるらしいし。…ふっ、天才（？）教師の腕が鳴るぜ！（ちょろ）

あの人気育成SLGがいよいよPSに登場!!

パソコン版を始め、PCエンジン、PC-FXで人気を博した育成SLGが、パワーアップしてPSに登場するぞ。このゲームは、清華女子学園3年B組の問題児5人組を、担任となったプレイヤーが1年の間指導して無事卒業させるというもの。演劇祭、クラスマッチ、体育祭、精華祭などの年間行事イベントをこなし、失恋、ノイローゼなどの思春期の女の子の悩みを解決しながら、彼女たちの将来のために教師としての腕をふるうのだ。PS版ならではの超美麗なグラフィックや完全描き下ろしでアニメーションするプチキャラがキミの赴任を待っている。さらにビジュアルやBGMのセレクト、彼女たちが歌うカラオケが聞けるなどのおまけも用意されているらしいぞ。

生徒を指導



◀平日の授業では、5人の中から1人を選んで重点的に指導するのだ。

結果は？

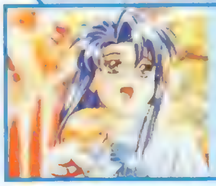
◀週末には、その週で彼女たちのパラメータがどう変化したかがわかるぞ。

個人情報

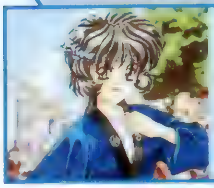
彼女たちの詳しい状態を知りたければ、この"個人情報"を見るのだ。ステータスや学力はもちろん、彼女たちがプレイヤーをどう思っているかもわかるのだ。

個性豊かな3年B組の生徒たち！

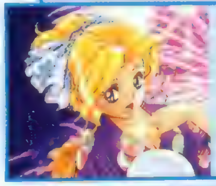
プレイヤーが担任する3年B組の生徒5人は、いずれ劣らぬ筋金入りの問題児たち。とはいうものの、彼女たちも本当は思春期に心揺らす乙女ばかりなのだ。プレイヤーが親身になって指導してあげれば、きっとわかってくれるさ！



生徒会長をつとめる才女。人付き合いは苦手なタイプ。



教師を信頼していない典型的な問題児。正面からゆけ。



ブラジル帰りのスゴいヤツ。遊びも勉強もラテンノリ。

無邪気で素直ないい子だが、物覚えの悪さは天下一品。

頭は良いが体力の少ない深窓の御令嬢。夢想癖あり。

※画面写真は開発中のものです。

©HEADROOM／TENKY ©1995 RIVERHILL SOFT INC.

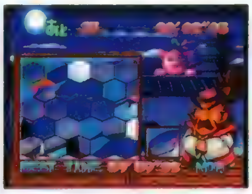
動画でパズルだ！　プップクプー

●ジャンル／PZG
●メーカー／アジェンダ
●発売日／7月7日
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス
●多人数プレイ／可(2人)

動画を完成させるのだ！

バラバラになった絵のパネルを入れ替えて正しく完成させるというパズルゲームだが、ポイントは元になる絵がアニメーションする動画だということ。このため、単なる絵合わせパズルよりも手ごわくなっているのだ。それでもまだ余裕という人には、パネルを六角形にしたり、スライドさせたりするモードが用意されている。もちろん友達と2人で対戦も可能。脳ミソをフル活用して挑戦しよう！

◀対戦では、3ヵ所あてはめるごとに相手を邪魔できるのだ。



▲パネルを六角形にすると途端に難しくなる。上級者向けかな。

◎◎おえかきもできる!!◎◎

このゲームには、なんとパズルの元になる動画を自分で作るモードまで用意されているのだ。さらに、その動画専用のBGMの作曲までできてしまうというんだからスゴい。メモリーカードに2枚まで保存することができるので、自信作を友達の家に持っていって対戦、なんてのも楽しいかもね。

▲「おえかき」モードで使える機能はかなり本格的。マウスを使うこともできる。

◀こんな風に、実際のパズルに組み込んで遊べるのだ。ぜひ作ってみよう。

▶BGMで使える音色は12種類。けっこう長い曲も作ることができる。

永世名人

●ジャンル／TBL
●メーカー／コナミ
●発売日／夏予定
●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／可(2人)

パソコンから移植の本格派将棋ゲーム！

パソコンで発売されていたコナミの『永世名人』が、PSに移植される。CPU側の難易度調整をはじめ、プレイヤーの手を予測して思考時間を短縮する予測読み機能や、歴史的な名勝負を再現する機能など、初心者から上級者まで楽しめる様々なシステム。さらに、オープニングに挿入されるデモビジュアルやCD音源によるBGM、棋譜の読み上げ機能などのPS版オリジナル要素を加えての登場となる。相手がいなくて困るなんて人や、これから将棋をおぼえてみたい、という人にもおススメだ。

▲ゲームモードは人対人、人対CPUの対局の他に、この詰め将棋の3つがある。どれで遊ぶ？

◀普通の対局はもちろんのこと江戸時代の名棋譜を再現することもできる。

◀歴史に名を残した棋士たちの名勝負を見て勉強すれば強くなれる……かも？

◀詰め将棋を解いた後に、詰め手順を見ることができる。

©argEnt ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

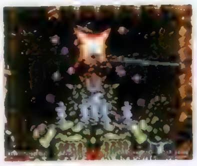
海底大戦争

●ジャンル／STG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／8月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

超過激な潜水艦STG!

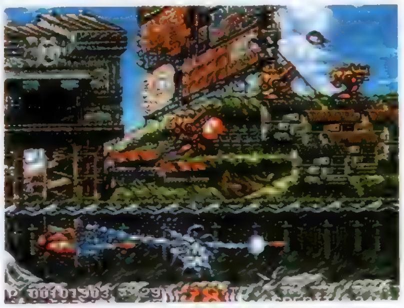
海底世界という独特の舞台設定とド迫力のプレイ感で人気を呼んだ横スクロール型シューティングが、アーケードからプレイステーションへと移植される。

緻密なグラフィックが生み出す奥行きある画面と個性的なボスキャラ、バリエーション豊かな攻撃の迫力はアーケードと遜色ない仕上がりになっている。ゲームバランスも絶妙で、シューティングに弱い人も十分楽しめるぞ。



▶攻撃パターンをうまく見切って倒せ！

◀敵や仕掛けはどれも個性的だぞ。



▲多彩でド派手な攻撃が海底を揺るがし敵を倒す！

※画面写真はすべてアーケード版です。

ハイパーフォーメーションサッカー

●ジャンル／SPG●メーカー／ヒューマン
●発売日／8月25日予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

リアルなカメラワークに注目!

ヒューマンの『フォーメーションサッカー』シリーズが、PSでもついに登場。今回の最大の特徴は、3つの視点で映像が切り替わる〝マルチビューシステム〟を採用したことだ。これによりリアルな臨場感あふれる試合を生み出している。他にも芝の状態や天候により、ボールの軌道が変化するなど、リアリティあふれる演出が盛りだくさんだ。

▶ワールドカップの興奮がPSで味わえる。

◀画面の視点を自由に切り替えられるぞ

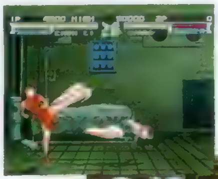
▶なみいる強敵たちを倒してワールドカップ優勝を目指せ！

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／夏予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

PS版画面写真ついに公開

キャラ設定やストーリーはすでに公開されたハリウッド映画に準拠している「ストリートファイター リアルバトル オン フィルム」だが、その他の要素については、「ストII」シリーズを色濃く受け継いでいる。また登場するキャラクターたちはジャン＝クロード・ヴァン・ダムをはじめとする豪華俳優陣を実写取り込みしているので非常にリアル。必殺技も迫力満点で、決まった時の爽快感は格別だぞ！



◀セクシーな春麗と、かわいいキャミィの対決！

▶ブランカ等、以前は未発表だったキャラもいるぞ!!

▲キャプテン・サワダの強烈な必殺技「ハラキリ」！ とにかくスゴイ技なので必見だ。

※画面写真はすべて開発中のものです。

マジカルワールド

●ジャンル／TBL●メーカー／ウィザード
●発売日／10月発売予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

とっても楽しいクイズゲーム

まるでTVのクイズ番組を見ているかのようなゲームが登場。「立体ワード・クイズ」など「これでもか！」とばかりにポリゴンを使った個性的な形式の問題がキミの頭脳を直撃する。ゲームモードは1人用のストーリーモード「マジカル王への道」、2人で対戦できる「マジカルIQバトル」、好きなクイズを練習できる「マジカル塾」の3つが用意されている。どれもおもしろさは折り紙つきなのだ。

▲この二人が司会進行＆実況解説をしてくれる。

◀知力を尽くしてチャンピオンを目指すのだ！

©1995 XING／IREM ©HUMAN 1995 ©CAPCOM CO.,LTD. 1991,1994
©CAPCOM USA, INC. 1995／ALL RIGHTS RESERVED. ©ウィザード

PS版サッカーゲーム(タイトル未定)

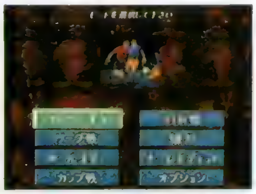
●ジャンル／SPG●メーカー／ナムコ
●発売日／9月14日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、ネジコン●多人数プレイ／可（2人）

プライムゴールがPSに！

ＳＦＣで人気を博したナムコの「プライムゴール」がパワーアップされてＰＳに登場！　３Ｄポリゴンで描かれたスタジアムを舞台に、ダッシュやスルーパスなどリアルな動きを見せてくれる選手たちが所狭しと大活躍する。また自分でオリジナルの選手を作れたり、デーゲームかナイトゲームを選べるなどの機能も満載している。しかもネジコンにも対応する予定なのでボールのカーブの曲がり具合や蹴る強さの強弱を自在にコントロールすることができるらしいぞ。

※画面は開発中のものです。

▲ペナルティエリア外からのシュート。決まるか？



▲モードは８つになる予定だ。

Extreme Power(仮)

●ジャンル／STG●メーカー／プロファイア
●発売日／秋予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

秘密兵器完成を阻止せよ！

時は地球暦2996年、ある植民惑星を占領した反乱軍が惑星破壊用の大型兵器を建造しているとの情報をつかんだ惑星連合軍は、新型機動兵器をその惑星に送り込んだ。

プレイヤーはこの機動兵器のパイロットとなり、反乱軍を鎮圧するのが目的だ。まずSLG面で自軍基地の強化や自機の補給をおこない、戦闘計画を練る。そして敵軍への攻撃や自軍の護衛は３DSTGで、様々な武器を駆使しての戦闘となる。功績を上げればレベルもあがり、自機もパワーアップしてゆくぞ。

▲綿密な作戦を練り上げろ！

▲いくつもの武器を駆使し敵を撃破していくのだ。

くるりんPA！

●ジャンル／PZG●メーカー／スカイ・シンク・システム
●発売日／7月7日●価格／¥3,980
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

導火線をつなぎ連鎖爆破！

落ちてくる導火線や爆弾をうまくつなぎあわせ、火を点火して消していく落ちものパズルゲーム。

ゲームは対戦形式で、それぞれ個性的なスペシャルアイテムを使う８人のキャラから一人を選び、残り７人と戦うことになる。

スペシャルアイテムや爆弾をうまく使いこなし、どれだけ効率よく連鎖爆破を引き起こして妨害アイテム〝雪だるま″を相手側に送り込むかが勝負のポイントだ。またハンデ設定もできるので、初心者でも十分楽しめるぞ。

▲スペシャルアイテムを使いこなせ！

◀いったいどのキャラを選ぶ？

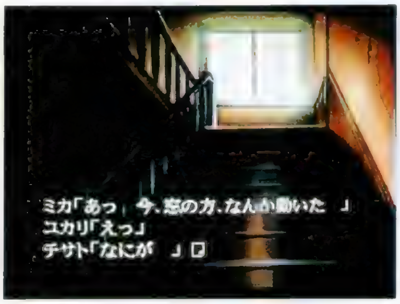
▶難易度設定なども自由自在だ。

トワイライトシンドローム

●ジャンル／AVG●メーカー／ヒューマン
●発売日／8月●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数対戦／不可

怖い噂の真相に迫る…？

女子高生３人組のリーダーとなって、巷にあふれる〝怖い噂″に迫ってゆくというホラーAVGで、全９話のオムニバス形式になっている。主人公たちには「フライト（恐怖）レベル」というパラメータがあり、どんな行動をするかによって変化し、その度合いによってエンディングが変わってきてしまうのだ。またサウンドには立体音響システムを採用しており、キャラの感じる恐怖をプレイヤーにもじわじわと伝えてくるのだ。これはハッキリいって怖いぞ。



▲AVG部分はサイドビュー。

◀要所要所にはノンストップの恐怖ムービーが！

Ⓒ㈱ナムコ ⒸProfire ⒸSKY THINK SYSTEM ⒸHUMAN 1995

ナイトストライカー

●ジャンル／STG●メーカー／ビング
●発売日／7月28日●価格／¥6,400
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

伝説の3D·STG復活！

近未来の夜の都会を駆け抜けるスピード感が人気を博した３Ｄ・ＳＴＧ『ナイトストライカー』がＰＳに登場。移植の出来はかなり良く、自機や敵キャラの素早い動き、ビル街の間を疾駆する時のスピード感など、オリジナルの雰囲気がそのまま再現されている。いまでも古さを感じさせない緊迫感あふれるゲーム展開は、アーケード版を知らない人でも楽しめることうけあいだ。

◀素早い操作で障害物をかわしていけ！

▶コース選択でゲーム展開も変わるのだ。

▲美しい都会の夜景をバックに激しい戦いが展開！

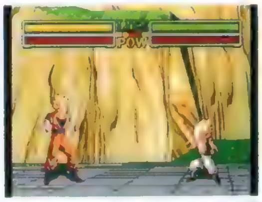
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／バンダイ
●発売日／7月28日●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

今、究極の闘いが始まる！

ドラゴンボールの新旧の人気キャラクターたち22人が登場して壮絶なバトルを繰り広げる「Ultimate Battle 22」。今回はシリーズの定番だった「デュアルスクリーン」に変わる新しいシステムである、バトル画面の拡大縮小システムが採用されている。これは文字通り、キャラクター間の距離に合わせて画面が拡大・縮小するシステムで、これにより、さらにスピーディな闘いが実現するのだ。

▲この技は通常技には見えない。必殺技なのか？



▲キャラクターが近づくと、画面も拡大していく。キャラや背景もスムーズに大きくなるぞ。

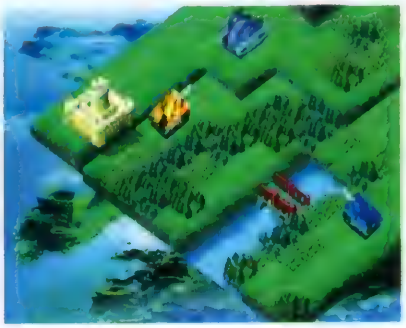
ぱいるあっぷ·まーち

●ジャンル／SLG●メーカー／プロシードユニ
●発売日／夏予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(1～4人)

ライト感覚の戦略SLG

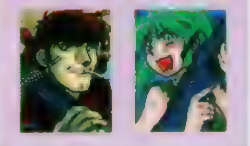
戦略ＳＬＧにありがちな複雑なルールなどを省き、遊びやすさと楽しさにこだわったボードゲームっぽい仕上がりのゲームだ。

浮遊大陸などを戦場に、デフォルメタッチのかわいいユニットたちが激突。〝空飛ぶ戦車〟など奇想天外なユニットを自作できるシステムをはじめ、いままでのＳＬＧにない楽しいシステムが盛りだくさん。コミカルかつ燃える戦いがたっぷりと楽しめるぞ。



◀浮遊大陸なので、マップからユニットが落ちることもある！

コミカルな司令官たち



▲織田信長に猿、果てはイケイケＯＬなど個性派ぞろいなのだ。

井出洋介の麻雀家族

●ジャンル／TBL●メーカー／セタ
●発売日／8月予定●価格／¥6,500
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

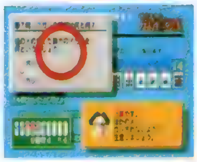
ポリゴンで描く家族麻雀！

東大出身のプロ雀士・井出洋介監修の本格派４人打ち麻雀ゲーム。

タイトル通りテーマになっているのは家族麻雀。とある麻雀好きの家族と近所の住人たちの間で１年間を通しておこなわれる麻雀大会にプレイヤーは下宿人として参加するのだ。子供の日には子供以外のキャラにハンデが与えられるなど、月にちなんだローカルルールが設定され、普通の麻雀とはひと味違った勝負が楽しめるのだ。

▲手によってキャラの表情もリアルに変化するぞ。

◀最強の敵として井出洋介本人も登場。



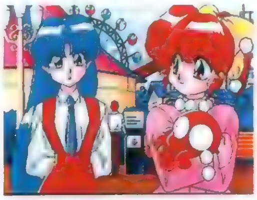
▶入門モードもあるので初心者も安心だ。

©1995 VING Licensed from TAITO CORP. ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1995 ©1995 SETA CO., LTD. ©プロシードユニ ©1995 Asmik ©翔泳社 ©1995 JALECO LTD. ©1995 BASEBALL MAGAZINE
©SUNSOFT ©1995 コピアシステム ©TAITO CORP. 1995 ©DATAM POLYSTAR ©1995 SPS ©ファミリーソフト ©BEST MEDIA Inc.

宝魔ハンターライム ～Special Collection vol.2

●ジャンル／ETC●メーカー／アスミック
●発売日／9月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリカード●多人数プレイ／不可

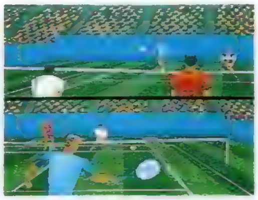
お待ちかねのデジタル・アニメーションの第2弾。今回はパソコン版の4～6話とPSオリジナルストーリーを収録。動画も前作よりもボリュームアップで楽しさ倍増。さらにおもちゃやお菓子のパロディコマーシャルまで収録されているぞ。



GROUND STROKE

●ジャンル／SPG●メーカー／エス・ピー・エス
●発売日／8月上旬予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

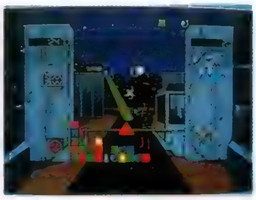
ポリゴンを利用し、なめらかな動きを再現したテニスゲーム。選べるキャラクターは男女各4人、コートも3種類用意されている。2P時には画面は上下または左右に2分割できるので、レシーバー側が操作の面で不利になることもないぞ。



Break Thru!

●ジャンル／PZG●メーカー／翔泳社
●発売日／12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

「テトリス」の作者アレクセイ・パジトノフ監修のパズルゲームが、パソコンから移植される。もちろんグラフィック、操作性は大幅に改良される。あらかじめ用意された多色のタイルを同色同士で組み合わせ、制限時間内に全て消すのだ。



※画面はパソコン版です。

おーちゃんのお絵かきロジック

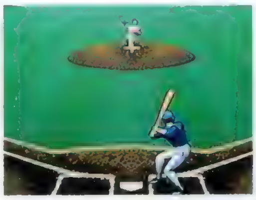
●ジャンル／PZG●メーカー／サンソフト
●発売日／9月上旬●価格／¥4,900
●対応周辺機器／マウス●多人数プレイ／不可

「へべれけ」のキャラクター「おーちゃん」が主役のパズルゲームが登場。縦横にある数字をヒントにしてマス目を塗りつぶしていき、隠された絵を完成させるのだ。問題は300問あり、初級から超上級まであらゆるレベルに対応している。

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

●ジャンル／SPG●メーカー／ジャレコ
●発売日／9月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

あの「燃えプロ」がついにPSに登場！　マルチバッテリー画面採用、アナウンサーの実況が入るなど、臨場感あふれるプレイが楽しめる。モードは公式戦、オープン戦のほか、シナリオ、データベース、エディットなどが用意されている。



学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

●ジャンル／ETC●メーカー／カプコン
●発売日／8月11日●価格／¥4,980(予価)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

「花子さんのイラストキャンペーン」イラスト募集中！官製ハガキのウラに「あなたの見たオバケの絵」を描いてドンドン応募しよう。入賞作品は8月10日に行われる「カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館」で発表されるぞ。詳細は下記。

ゼクシード(仮)

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／バンダイ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

PSにまったく新しいタイプの対戦格闘アクションゲームがやってきた。4体の立体モデルを接続することによって画面にそのロボットがキャラとして登場。さらにパーツを組み替えることでオリジナルのロボットを作ることもできるのだ。

ツアー　オブ　ユニバース

●ジャンル／TBL●メーカー／ベストメディア
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可

個性的な動物キャラクターたちが登場するマルチプレイヤータイプのボードゲーム。動物たちはそれぞれプロペラ機に乗り、全世界を股に駆けたレースに参加するのだ。簡易ルールモードもついているので家族みんなで楽しむこともできるぞ。

レイ・トレーサー

●ジャンル／RCG●メーカー／タイトー
●発売日／秋予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

3次元空間を舞台に大迫力のカーチェイスが繰り広げられる超爽快なドライブゲーム。ステージごとに犯人の追跡や特定の場所からの脱出など様々な目的が設定されていて、ストーリー性がかなり高い。のめり込むこと間違いなしだ。

ツァイトガイスト

●ジャンル／3DSTG●メーカー／タイトー
●発売日／8月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ポリゴン技術を駆使したリアルで迫力のある3Dシューティングゲームが登場。全4シーン、8ステージはそれぞれ変化に富んでいる。攻撃は通常の「ショット」に加えて「ロックオン」システムが採用され、爽快感がより増している。

四柱推命ピタグラフ

●ジャンル／ETC●メーカー／データム・ポリスター
●発売日／秋予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス●多人数プレイ／不可

「人はどこからきてどこにいくのか？」そんな疑問を解くサポートをしてくれるのがこの占いゲームだ。名前、生年月日等のデータを入力するだけで性格、職業、バイオリズム、相性、などを占ってくれる。使い方次第ではいろんなことができるぞ。

メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ

●ジャンル／AVG●メーカー／ファミリーソフト
●発売日／8月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

パソコンで有名なファミリーソフトから戦闘、成長などのRPGの要素を取り入れた新感覚のAVGが誕生。ひょんなことから封印を解いてしまった主人公と呪いを受けた女の子2人が、魔狩人として妖魔たちと闘いを繰り広げるのだ。

※「花子さんイラストキャンペーン」官製ハガキのオモテにあなたの住所・氏名・年齢・電話番号を記入し、ウラに「花子さんの似顔絵」、または「あなたの見たオバケの絵」を描いて送ろう！　あて先は〒163-02　東京都新宿区西新宿2-6-1　新宿住友ビル43階　カプコン「花子さんイラストキャンペーン」係。締切は8月4日（当日消印有効）。

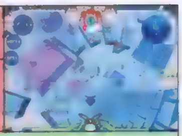
電撃

5月1日
6月10日

RANKING STATION ランキングステーション

ソフト売り上げ COUNTDOWN20

今回の目玉は2位に踊り出た、『Jumping Flash!』だ。9位に位置してる『ぐっすんおよよ』も注目ソフトだぞ。今後のランキングの動きが気になってきたね。



順位	タイトル	データ	得点	コメント
1	鉄拳	●ジャンル／対戦ACT●メーカー／ナムコ●発売日／3月31日●価格／¥5,800	3405点	前号に引き続きトップをゲット！ 移植クォリティの高さに加え、連続技の出し方やボスキャラを使ってのプレイなど、やり込むほどに奥深いのも人気だ。
2	Jumping Flash!	●ACT●SCE●4月28日●¥5,800	2802点	売り切れ店の続出も相次いでいるぞ。今回初登場！
3	リッジレーサー	●RCG●ナムコ●12月3日●¥5,800	2157点	根強い人気を見せる。長く遊べるのがいいよね。
4	ガンナーズヘヴン	●ACT●SCE●4月28日●¥5,800	1861点	初のランク入りで堂々4位だ。気分爽快ACT。
5	VICTORY ZONE	●ETC●SCE●3月31日●¥5,800	1716点	ランクダウンしたものの、おやじゲーは強い！
6	A.Ⅳ.EVOLUTION	●SLG●アートディンク●12月3日●¥7,800	1661点	前回と同位。息の長い1本になりそうだ。
7	スターブレードα	●STG●ナムコ●3月31日●¥5,800	1524点	5ランクダウンしてしまった。巻き返しなるか？
8	ハイパーソリッド 闘神伝	●対戦ACT●タカラ●1月1日●¥5,800	1487点	発売から半年。でもまだまだこの健在ぶりだ。
9	ぐっすんおよよ	●A・PZG●エクシングエンタテイメント●4月28日●¥6,800	1477点	前評判はあまり高くなかったが、9位で初登場！
10	MYST	●AVG●ソフトバンク●1月27日●¥7,800	967点	見事トップ10に返り咲きを果たしたぞ。
11	キリーク・ザ・ブラッド	●STG・ADV●SME●1月27日●¥5,800	745点	前回8位からのダウン。もうちょっと粘れるか？
12	KING'S FIELD	●RPG●フロム・ソフトウェア●12月16日●¥6,300	722点	「II」が発表になった相乗効果でランクアップ！
13	悟空伝説 MAGIC BEAST WARRIORS	●対戦ACT●アルュメ●5月26日●¥5,800	653点	注目の実写版格闘。初登場でまずまずの出だし。
14	実況パワフルプロ野球'95	●SPG●コナミ●12月22日●¥5,800	609点	PS唯一の野球ゲームだけに順調な売れ行きだ。
15	雷電プロジェクト	●STG●セイブ開発●1月27日●¥6,800	588点	ハードなシューティングに燃えるならコレ！
16	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	●STG●コナミ●12月3日●¥5,800	573点	コミカルでかわいいノリは女のコにも人気。
17	金沢将棋'95	●TBL●セタ●4月21日●¥7,900	547点	初ランクイン。じわじわ売れてきそうな気配。
18	アイドル雀士スーチーパイLimited	●TBL●ジャレコ●3月24日●¥7,800	424点	大幅にランクダウン。どうしたことでしょう!?
19	ツインビー対戦ぱずるだま	●PZG●コナミ●12月9日●¥5,800	410点	アーケードモードも遊べるのがオイシイよね。
20	パチ夫くん パチンコランド大冒険	●ETC●ココナッツジャパン エンターテイメント●4月14日●¥6,800	384点	PSになって新たなファンも獲得したようだ。

※「電撃ランキングステーション」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

発売前評判

TOP20

どうしても1位から動かない『ときめきメモリアル』。発売されるまでずっとこのままなのか？　『ヤッホー！』と『ビヨンド～』のランクインで、TOP20は波乱ぎみだ!!

1 ときめきメモリアル ~forever with you~

●ジャンル／SLG●メーカー／コナミ●発売日／7月28日●価格／¥6,800

2745点

限定版セットに予約殺到！　PCエンジン版でときめいた人も未プレイの人も巻き込んで、大きな期待の嵐だ！　連続1位でV3のパワーはスゴイのひと言！

2 アークザラッド

1933点

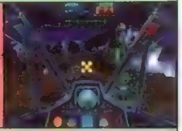
いよいよ発売となる大型RPG。順位は前回と同じ。

●S・RPG●SCE●6月30日●¥5,800

3 機動戦士ガンダム

1622点

リアルに再現されたCGは、ファンには感涙モノ！



●ACT●バンダイ●6月23日●¥6,800

4 出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

●STG●コナミ●夏予定●価格未定

1209点

2ゲーム入った超買い得パック。今回初登場！

5 3×3 EYES ~吸精公主~

●AVG●エクシングエンタテイメント●7月28日●¥7,800

1115点

前回同様5位をキープ。Windows版と併せて人気。

6 ヴァンパイア ザ ナイト ウォリアーズ

●対戦ACT●カプコン●夏予定●¥5,800

1004点

ちょっとダウン。発売日の決定が待たれる。

7 プリンセスメーカー3

●SLG●SCE●'95年中●価格未定

900点

育成SLGの決定版。続報が待ち遠しいね。

8 エースコンバット

●STG●ナムコ●6月30日●¥5,800

827点

PS初のドッグファイトゲーム。血が騒ぐぜ！

9 ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22

●対戦ACT●バンダイ●7月28日●価格未定

741点

おなじみ悟空が、PSでも大暴れ！

10 ウィザードリィVII ガーディアの宝珠

●RPG●SCE●夏予定●¥6,800(予定)

548点

元祖RPG、堂々のランク入り。さらに上へ？

11 豪血寺一族2(仮)

●対戦ACT●アトラス●未定●価格未定

482点

コミカル格闘。今回は変身キャラが増えるぞ。

12 RPGツクール(仮)

●ETC●アスキー●'95年中●¥5,980(予定)

446点

PSのパワーで、どこまでRPGを作れるのか？

13 マクロス(仮)

●STG●バンダイビジュアル●12月予定●価格未定

401点

大人気アニメのSTGに人気集中！

14 九龍風水傳 クーロンズ・ゲート

●AVG●SME●10月下旬予定●価格未定

376点

発表から人気を保ち続けている期待作だ。

15 Zero Divide

●対戦ACT●ズーム●8月25日●¥5,800

368点

対戦ACTに新風を巻き起こす異色作品。

16 アクアノートの休日

●ETC●アートディンク●6月30日●¥6,800

331点

冒険心をくすぐる海中お散歩ゲームだぞ。

17 ビヨンド・ザ・ビヨンド

●RPG●SCE●秋予定●価格未定

331点

発表されたばかりなのに、驚きのランクインだ！

18 幻想水滸伝

●RPG●コナミ●夏予定●価格未定

304点

いまひとつ勢いがなくなってしまったみたい。

19 実況パワフルプロ野球'95開幕版

●SPG●コナミ●7月14日●¥5,800

299点

早くも発表された続編に票が集まった！

20 戦国サイバー 藤丸地獄変

●S・RPG●SCE●9月予定●¥5,800

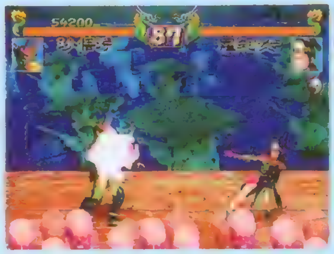
299点

今回もトリを飾ってくれてます。次号は上位に？

電撃ランキングステーション ONE POINT チェック!!

今回の「ソフト売り上げ」でのポイントは、ACTゲームに票が集中しているところだ。やはりユーザーを熱くさせるのは、ACTなのだろうか？　また、PSと他機種を比較して特徴的なのは、STGがコンスタントに売れ続けていることだ。アーケードからの移植度の高さに、ファンがついてきた結果だと思われる。

次に「発売前評判」では、RPGの人気が高い。今後「ビヨンド～」に動きがあれば、順位は大きく揺れることだろう。



◀発売間もないのに、ソフト売り上げでランクインした「悟空伝説」。新感覚の対戦ACTだ。

ソフトの販売形態…
今、ここで
大きな変化が
起き始めている…

ソフトメーカー 直撃 質問箱 PART V

SCEの販売戦略はゲーム業界に何をもたらすのか?

「ＰＳソフトが値引き販売や中古販売されているのをあまり見ません」―そんな意見が編集部へ寄せられた。確かにソフトは安く買えた方がうれしいから、値引き販売が少ないことに不満を感じる人は多いかもしれない。でも、値崩れや中古の存在はソフトメーカーなどに好ましくない影響を与えていると聞いたら驚くだろうか。

どうやらSCEは、PS市場においてこれら従来のゲームソフト市場の問題点を根本的に改善するつもりのようだ。今までそんな点を考えたことのないPSユーザーも気になってきたはず。そこでこの問題に関して、今月はSCE、次回は参入メーカーと販売店、そして読者の回答を通して考えていってみたいと思う。なぜ極端に安くソフトが売られないか、その事実と効果を一緒に考えていこう。

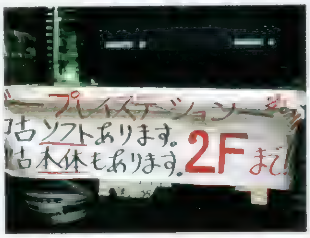
1 値崩れは何を意味するか

みんなが利用している販売店は、問屋にお金を払ってソフトを仕入れ、それを販売している。そして、ユーザーが買ってくれた額と、問屋に払った額（＋店の運営費）の差額が販売店の儲けになるワケだね。つまり、値引き販売するということは、その分、お店は損をしていることになる。でも、ほかの店で安く売られているのに、自分の店だけ本来の定価で売っているようでは、なかなか買ってもらえないよね。そこで、周囲に合わせて泣く泣く売値を下げる場合も多いようなのだ。買う立場にとってうれしい安売りも、販売店にとってはツラいことなんだよね。

▲ユーザーにはうれしい値崩れソフトも店には痛手。

2 中古市場の問題

一般に車などの「中古」と呼ばれるモノは「質は劣るけれども値段は安い」という仕組みで成り立っている。でも、ゲームソフトの中古は基本的な性能で新品と違いはないクセに値段だけは安くなっている。これが中古ゲームソフトの最大の特徴で、それが利用者が多い理由にもなっている。ところで、中古が売れると「その分だけ新品を買う人が減っている」ことに注目してほしい。ソフトメーカーの業績は新品として売れた数にかかっている。つまり、本来は遊んでくれた人数分だけ利益を得られるはずのメーカーへ、中古ソフトは損失を与えているともいえるのだ。

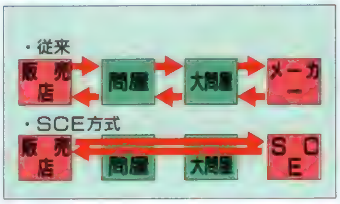


▲中古の存在はソフトメーカーの損失を生み出す…?

SCEに直撃アンケートを敢行―真相とその意義にせまる

Q PSの販売図式を教えてください

普通のゲーム市場は、メーカーからいくつかの問屋を通して（出荷数など問屋が指示して）販売店にソフトが行き渡るシステムになっている。ＳＣＥの回答によると、ＰＳの場合はＳＣＥから直接販売店にソフトを入荷させる販売図式がメインになっているそうだ。また、ほかのゲーム市場では、最初にソフトを出荷する時点で、ユーザーが買ってくれる総数を予測して見込みで市場に出すようになっている。それに対して、ＰＳソフトでは、初期出荷の数を販売店が本当に必要としている数量にして、売り切れるようなら、すぐにリピート（再販）をかけるようにしているそうだ。



Q SCE方式のメリットとは?

そんな販売方針が生み出すメリットで一番大きいのは、複雑な流通を通すことでかかる費用が減少した分、ソフトの安い定価を実現できた点だろう。また、従来のソフトではマスクＲＯＭの問題などがあり、ゲームソフトの再販はかなり時間がかかっていたようだ。その点ＰＳでは、再販要請などの連絡が直接ＳＣＥに届くために、迅速な対応が実現している。そして、初期出荷を適量にして、必要になったら小刻みに再販を行う販売方法は、過剰なソフトの出回りを防ぐのに一役かっている。これによって、無駄な在庫が余ることや、意味なく値崩れを起こすといった問題が解消されているようだ。

▲PSソフトは品薄状態がないのが特徴。

Q PSソフトは中古販売をご遠慮いただいているそうですが

ＰＳには中古販売があまり見られない。これについて聞いてみたところ、ＳＣＥが各販売店に中古販売の禁止をお願いしてはいないということだった。しかし実際、ＰＳだけは中古販売されていることが少ないのは誰の目にも明らかだ。ＳＣＥとしても、中古市場の与える影響をなくしていきたいとは考えているはずなので、これはその意図が各販売店に反映されているためかもしれない。

Q それがどんな利点を生みますか

中古市場をなくした場合のメリットについてはＳＣＥも認識していて、色々と意見を聞かせてくれた。中古市場がなくなると、制作者の著作権を守る（ユーザーが新品を買わずに、作品を体験するのを防ぐ）ことができるので、今後のゲーム制作にプラスとなる、という。そして、中古市場がないなら、中古に流れるぶんを計算した現状よりも、もっと低価格の販売ができるはずだ。それが実現すると、低価格でソフトが手に入るので、別のソフトを買うために手持ちソフトを売る必要もなくなり、結果的に中古が不必要な状況が成り立つだろう。ＳＣＥはそんな市場を目指しているそうなので、ＳＣＥが中古販売を歓迎していないのはどうやら間違いないようだ。

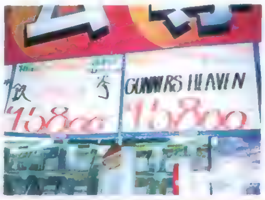
Q PSソフト(ハード)では値引き販売も見かけないですね

質問の回答によると、ＳＣＥは値引き販売禁止をお願いはしていないそうだ。しかし、ＳＣＥはゲームソフトで原価われのない健全な市場を目指しているそうなので、ゲーム市場独特の現象である値引き販売をなくしたいと考えても不思議はない。ＰＳソフトが値引きされているケースが滅多にないのは、そんなＳＣＥの意気込みが各販売店に影響を与えているためなのかもしれない。

Q 値引きがないことの利点とは

値引き販売がされないことのメリットについて、ＳＣＥからは直接回答を得られなかった。でも、ほかの回答から「定価を安くすれば値引きの必要はない…」という見解を読み取ることはできる。ちなみに、値引きがなくなるということは〝値崩れ〟という現象がなくなることを意味する。これによって、ユーザーが「もっと安くなってから買おう」という買い控えをしなくなるので、実質的にソフトの売り上げの向上につながると編集部では考えている。

▶ＰＳソフトは定価販売が多い。

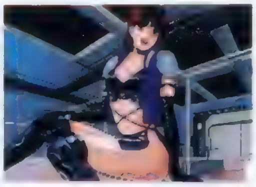


Q 参入メーカーへ定価設定に関してお願いをしていますか

ＰＳで定価が5800円のソフトが目立つことに気付いていた人も多いだろう。これについて質問したところ、ＳＣＥの方からソフトメーカーの方に定価を低めに設定するようにお願いをしているという回答をいただいた。他のハードでも、特に理由が感じられないのに、なぜか定価が高く設定されているソフトが見受けられる。そんなケースをなくす上で、これはユーザーにとってうれしい処置だろう。

Q そのメリットを教えて下さい

今の価格でソフトメーカーも十分に利益が得られるはずであり、その範囲でユーザーに適正価格のソフトを提供できるのは望ましい、とＳＣＥでは考えているそうだ。やはり、ソフトメーカー独自の判断でソフト価格を過度に高く設定する例をなくすことが目的になっているみたいだね。



▲「スペースグリフォンVF-9」などで安い定価が実現。

結論は次号以降

今月は中古ソフトの影響やＳＣＥの販売方針を紹介したに過ぎないので、結論はまだ控えたいと思う。次回、改めて、この問題をさらに深く掘り下げていくので、その時、また改めて考えてみよう。

さて、キミの意見は？

以上を読んでキミはどう感じただろうか。この問題に関して何か意見のある人は、右の質問用紙（コピーでも可）に回答して、それを切り取ってハガキに貼って送ってね。キミの貴重な意見が、ゲーム業界を動かすかも知れないぞ…！アンケート形式にとらわれず、自分の意見を普通のハガキに書いて送ってくれるのも大歓迎なのだ。しめ切りは７月15日（当日消印有効）だぞ。

キリトリ線

＊「はい・いいえ」の回答を除いて、全てに複数回答可。
＊ＰＳソフトに限らず、ゲームソフト一般の視野での回答をお願いします。

【Q】中古や新品含めて、ソフトを、より安く買うことに強くこだわりますか　（　）はい（　）いいえ

【Q】「どんなジャンルが値崩れしやすいか／どの程度の期間で安くなるか／安い店探し」などの調査に力を入れていますか　（　）はい（　）いいえ

【Q】欲しいソフトでも「安くなってから…」と購入を控える場合がありますか　（　）はい（　）いいえ

【Q】中古ソフトの購入をどの程度利用しますか
購入10本中（　）本くらい

【Q】中古ではなく、新品を買うのはどんな場合ですか
（　）新品だけの特典がある（　）中古を待てない
（　）新品でも安ければ買う（　）新作は新品で買う
（　）中古でしか手に入らない場合を除き、新品を買う
（　）その他
（その内容：　　　　　　　　　　　）

【Q】手持ちソフト（購入から一年以内）をどのくらい中古販売店に売りますか。　購入ソフト10本中（　）本

【Q】手元に残したいのは、どんなソフトですか。
（　）長く遊べそうな要素が多い
（　）繰り返し遊べるタイプ
（　）クリアするまでに時間がかかる
（　）マルチエンディング
（　）隠しステージや隠しシナリオの探索がある
（　）タイムアタックなどに長期間挑戦したい
（　）対戦モードなど、接客用の利用法がある
（　）コレクターズアイテムとして手元に残したい
（　）ビジュアルなどの時々見たくなるポイントがある
（　）その他（その内容：　　　　　　　　　　　）

【Q】中古市場が、ソフトメーカーにとって、利益を下げる結果を招くことを考えたことはありましたか。
（　）はい　（　）いいえ

【Q】中古市場の、ゲーム業界に好ましくない影響について改めて重要視しましたか。　（　）はい（　）いいえ

【Q】ＳＣＥの中古や値崩れをなくしていこうとする考えに賛成ですか、反対ですか。　（　）賛成（　）反対

【Q】その理由を聞かせて下さい。
（　　　　　　　　　　　　　　　　）
（　　　　　　　　　　　　　　　　）

★送り先は〒101東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃プレイステーション編集部
「メーカー質問箱」係まで

Ⓒ1995 PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.

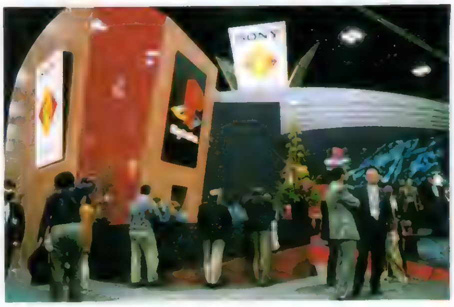
電撃 ……………………プレイステーション関係の早耳ニュースページ

NewsStation

EVENT アメリカでもPSの嵐が巻き起こる!!

米国のＥ３というイベントで、ＰＳはついに海外デビューを果たしたのだが、その与えたインパクトと興奮は、あの野茂以上(!?)。なんてったって、ソフトラインアップの量と質の充実度がスゴイ。本体の発売は９月だというのに、50タイトル近いソフトを実機上で動かすことにより、「完全スタンバイＯＫ」との印象を与えるとともに、米国および世界各国の〝ＰＳ童貞〟の業界人およびユーザーを、そのハイクオリティな仕上がりでトリコにしていた。また日本からの移植作は超人気作に限られ、全体の約３分の２をオリジナルが占めていたことでも、その勢いを感じさせる。

もちろん、ライバル・セガサターン（米国版・ソフト同梱）より100ドルも安い、299ドルという価格設定も見逃せない。そしてそのすべてを〝ソニー流〟にハイセンスにまとめ上げ、イメージ戦略も完璧、と言うしかない。



◀Ｅ３とは、エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポの略だ。

■STREET FIGHTER LEGENDS

▲（カプコンＵＳＡ）タイトルこそ違うが、これはまさしく「ＺＥＲＯ」！　米国版での移植なので、注意。

2大格闘新作の移植発表!

■DARK LEGEND

▲（データイーストＵＳＡ）おっとコイツは「水滸演舞」だ！　日本でも移植が決まればいいね。

▲▶ブース内は落ち着いた雰囲気で、じっくりとゲームを楽しめてグー。また、「リッジレーサー」や「鉄拳」「闘神伝」などの対戦モノは、こちら以上にプレイヤーを熱中させていたぞ。

格闘&レース対戦モノが人気!!

▶ソニーピクチャーズのスタジオにて開かれたパーティ。ニクイね。

▶形態はまったく同じだが、ソフトの互換性はない。残念。

9月9日発売299ドル

任天堂&セガの動向は……

任天堂ブースには、ＰＳの最強最大のライバル（予定）のウルトラ64の展示はなく、いささか拍子抜け。スーパーＮＥＳソフトと、バーチャルボーイがメイン。横綱相撲の構えか…？

そして現在のライバル・セガサターンは、当初９月の予定を繰り上げ、イベント初日に電撃的に販売を開始した。売上目標は、年内に60万台とのこと。ちなみに会場で動いていたのは、約20本。メインはやはり『バーチャファイター』。

▲米国で来年４月発売、価格は250ドル以下という、ウルトラ64。日本では年末発売ということだが…。

▲路上でセガサターンのゲームを一般に体験してもらうための車。何台もロス市内を走り回っていた。

日本でも遊びたい!USオリジナルソフト

海外でのソフト展開の核となるのは、ソニー・コンピュータエンタテインメント・オブ・アメリカ（日本のヒット作の移植・発売も行う）とナムコに、シグノシスとソニー・イメージソフト（オリジナルソフトを制作・発売）の4社で、今年中にあわせて20タイトル以上を発売する予定。これにコナミ、カプコン、光栄など日本の主要メーカーと、エレクトロニック・アーツやルーカスアーツ、アクレイム（ヒット映画のゲーム化に強い）やＳＳＩ（ＡＤ＆Ｄ® シリーズ）などの海外有力ソフトハウス、しめて150社以上のサードパーティがバックアップ！

MORTAL KOMBAT 3

▲（ＳＣＥＡ）海外ではナンバーワンの人気を誇る格闘ゲームのシリーズ最新作。ＰＳのイチ押しソフトとして、メーカー、ユーザー双方から熱い期待を集めていた。デキも最高！

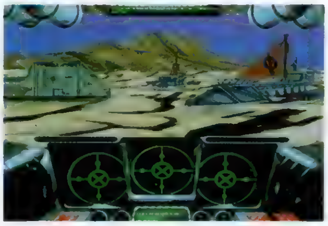
DESTRUCTION DERBY

▲（シグノシス）こちらも海外オリジナルソフトの目玉的存在。敵車や壁にクラッシュしまくる快感がたまらない、バトルカーレーシング。『リッジ』とはまた違ったおもしろさ。

WIPEOUT

▲（シグノシス）テクスチャーマッピングされたコース上を敵を攻撃しながら突っ走れ！　浮遊感＆スピード感が、もう最高！

RAZORWING



▲（ＳＣＥＡ）全方位がバトルフィールドの、３Ｄタンクシューティングゲーム。オープニングからすごくカッコいいのだ。

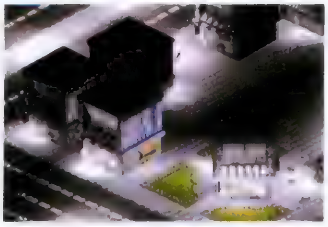
3D BASEBALL'95

▲（クリスタルダイナミクス）ご覧の通りの３Ｄ野球ゲーム。コナミも「パワプロ」システム採用のポリゴン野球を発表した。

WARHAWK

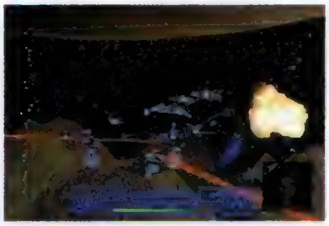
▲（ソニー・イメージソフト）砂漠や渓谷を舞台に戦闘機を操作し、空対空、空対地で戦いを繰り広げるエアコンバットゲーム。

SYNDICATE:THE CORPORATE WARS



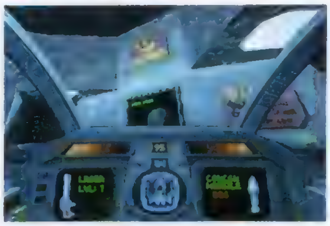
▲（エレクトロニックアーツ）街中にはびこる敵どもを倒していく、クォータービューの３Ｄアクションシューティング。

SOLAR ECLIPSE



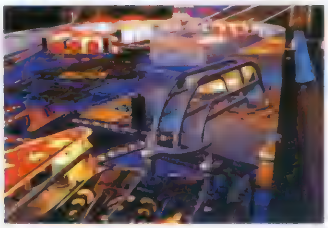
▲（クリスタルダイナミクス）ポリゴンとテクスチャーマッピングをフル活用した３Ｄシューティング。途中俳優の芝居あり。

DESCENT



▲（インタープレイ）リアルタイムに上下左右自在に変動する３Ｄマップの中を歩き回り、敵と戦闘する「ＤＯＯＭ」型ゲーム。

HYPER 3D PINBALL



▲（ヴァージンゲームス）アメリカの国技（？）のピンボールゲームが３Ｄになった。視点を自由に変えられるのがナイス。

ベリーナイス!?アメリカンテイスト!!

ソフトラインアップを見ると、レース、シューティング、格闘、アクション、スポーツといったジャンルにタイトルを集中させていることがわかる。まさに市場を研究しつくした結果…と言えるのだが、中には「さすがメイドインＵＳＡ！」とうならせる、ユニークなソフトも存在する。逆に彼らからすると、日本の美少女ゲームなんか奇妙に映るんだろうなあ。

また一番右の写真はイベント期間中に使われたＰＳの広告。なんだかなあコレ。

BLAZING DRAGONS

▲（クリスタルダイナミクス）「モンティパイソン」の作家によるアクションゲーム。このキャラがスムーズに動き回るそうな…。

ESPN EXTREME GAMES

▲（ソニー・イメージソフト）テクスチャーマッピングされた路上でスケボー、マウンテンバイクなど、４つの競技が展開する。

▶“度”の字が間違っているのに注意。この意味がわかったのか、アメリカンピープルよ！

NEWS PS100万台突破で、ハードも値下げ

5月29日にソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）がプレイステーション関連の発表をした。

まずはPS本体が94年12月3日から5月第4週時点で累計出荷台数が100万台に達したこと。そして、さらなる台数増加を目的に、7月21日から普及モデル（現行モデルからS映像端子を削除）を発売する。

発売当初の最初の目標台数をほとんど予定通りに達成できたのは、ソフトの充実ぶりを示すものだろう。この発表の影響か、すでに5月末頃から現行PS本体の店頭販売価格が5千円から1万円程度下がっている。

▲8cmのブラックCDを手にする徳中暉久SCE社長。次の目標は300万台くらいですか？

プレイステーションクラブを設立

SCEはもう一つのハード普及策として8cm CD-ROMによる新メディア「PlayStationPreview」の創刊を準備している。初年度年会費¥5,800（税別・予定）のプレイステーション・クラブに入会すると年4回（予定）送られるCD-ROMは新作ソフトの情報を詰め込んだ、ユーザーにはすごく役立つものになりそうだ。Previewの創刊とクラブの設立は9月を予定している。現行ユーザーは、右に書いている創刊準備号を入手して入会するかどうかを考えよう。

ユーザーキャンペーン実施

現在プレイステーションを持っているユーザーを対象に「PlayStationPreview」の創刊準備号のプレゼントが実施されているぞ。

官製はがきに①手持ちのPS本体の底面にあるシリアル番号②購入店名③手持ちのPSソフトの数④今後買いたいソフトの名前⑤住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して、〒103-91日本橋郵便局私書箱289号「PlayStationPreview」創刊準備号トライアル係」宛に送ろう。しめ切りは7月20日消印有効なので、知らない友だちにも教えてあげよう。

TOPIC 闘神伝大ヒット記念キャンペーン実施

PS100万台達成記念パーティの表彰で『鉄拳』、「リッジレーサー」と共に販売数50万本以上のゴールドプライズを受賞した『闘神伝』がその大ヒットを記念してサマーキャンペーンを実施中。オリジナルキャラデザインのことぶきつかさ先生のイラストの新パッケージのソフトを購入すれば、すべての技や設定・裏ストーリーを満載した「必勝奥義の書」がもれなく当たるのだ。9月20日まで。

◀すでに持っている人ももう一枚欲しくなるくらいにいかしたパッケージ。これで100万本突破なるか。

◀さらにこれについている応募券を送ると抽選で音楽CD・ジグソーパズルなどの闘神伝グッズが当たるぞ。

EVENT おもちゃショーでPSタイトル続々新登場!!

主な新発表タイトル

ナムコ

新リッジレーサー（仮）
●ジャンル／RCG●発売日／95年冬予定
●価格／未定●ネジコン・通信対応予定

ギャラクシアン³
●ジャンル／STG●発売日／95年冬予定
●価格／未定●多人数プレイ・マウス対応

PS版プライムゴール（仮）
●ジャンル／SPG●発売日／9月14日
●価格／¥5,800●ネジコン対応予定

PS版ファミスタ（仮）
●ジャンル／SPG●発売日／95年冬予定
●価格／未定●ネジコン対応予定

トミー

NINKU〜忍空〜
●ジャンル／ピクチャーモーションバトル
●発売日／12月予定●価格／¥5,800（予定）

タカラ

チョロQ（仮）
●ジャンル／RCG●発売日／12月予定
●価格／未定

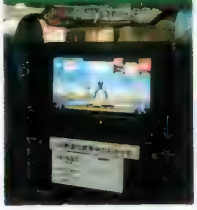
6月1〜4日に開催された'95東京おもちゃショーでは、SCEやコナミなどが出展していなかったこともあってPSソフトは数的には目立たなかった。ただ、ナムコブースなどでいくつかの新発表タイトルや新作ソフトの最新バージョンをプレイできたので、PSびいきの来場者が長い列を作っていたぞ。ここでは、その中からいくつかをちょっとだけお見せしよう。もちろんこれらのタイトルは次号でバッチリ紹介する予定なので、期待していてほしい。

▲シアター6「プロジェクト・ドラグーン」の完全再現！　多人数同時プレイ可。

新リッジレーサー（仮）

◀続編ではコースも2つ増えて、通信対戦可能。2本買え！

NINKU〜忍空〜



▶ビジュアル重視の新しいタイプの格闘ゲームが誕生しそう。

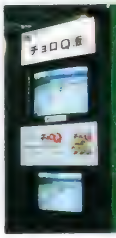
PS版プライムゴール（仮）

▲▶SFC版の「プライムゴール」がグーンとパワーアップして登場する。ネジコンで蹴る強さや曲がりを制御可能。

PS版ファミスタ（仮）

▶こちらはまだイメージ的な画面だけだった野球。ネジコンで球速を制御できる。

チョロQ（仮）



▶あのチョロQがドリフト炸裂の痛快レースでPSに登場。

©㈱ナムコ ©桐山光侍／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ©TOMY 1995 ©TAKARA 1995

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation（プレイステーション）9月号は 7月29日(土)発売!!

さて次号の内容は…この夏一番の話題作『ときめきメモリアル』の発売記念特集。驚異のフル画面アニメが動きまくる『3×3EYES』。『アークザラッド』の攻略中盤編。そして今後発売される予定の格闘、RPGなど全タイトルを徹底取材。必ず期待を超える1冊になる！

COVER イラスト●原画：HIROSHI OSAKA 彩色：サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY)、高木和雄（AR＋DA）

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文（800字程度）と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「○○」係

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邉由彦【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、倉西誠一、梅田格、秋山力矢、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川ロ一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、田村賢之、林田あつし、白虎かなめ【アシスタント】下川憲一、星文孝【デザイナー】META-MANIERA（鎌部善彦）、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちずる、アルマ、エストール、早坂志野【写真】林久平、分部辰浩、田中修一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation8月号
1995年8月1日発行 第1巻第1号通巻1号

©Media Works 1995 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人 佐藤辰男 ■編集人 染谷恵司 ■編集長 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所 図書印刷株式会社

GAME INDEX
50音順

あ
アークザラッド……140
アイドル雀士スーチーパイLimited……付録64
アクアノートの休日……90
井出洋介の麻雀家族……176
ウィザードリィⅦ……162
宇宙生物フロポン君P！……付録70
ウルフファング……44
永世名人……173
エースコンバット……86
A.Ⅳ.EVOLUTION……116, 付録52
EXTREME POWER……175
エンジェル・グラフィティ（仮）……16
エンタテイメント雀荘That's PON……94
おーちゃんのお絵かきロジック……177
か
海底大戦争……174
学校のコワイうわさ 花子さんが来た!!……177
金沢将棋'95……付録77
ガンナーズヘヴン……108, 116
機動戦士ガンダム……58
球転界……付録68
キリーク・ザ・ブラッド……116, 付録34
KING'S FIELD……付録30
KING'S FIELD II……164
ぐっすんおよよ……116, 付録38
クライム・クラッカーズ……117, 付録26
グラウンドストローク……177
くるりんPA！……175
ゲームの達人……95
幻想水滸伝……158
豪血寺一族2……38
悟空伝説……95, 付録49
極上パロディウスだ！DELUXE PACK……付録46
コズミックレース……付録69
さ
サイバースレッド……付録60
3×3EYES～吸精公主～……18
Jリーグ 実況ウイニングイレブン……170
GEOM CUBE……付録70
ジグソーワールド……付録51
四柱推命ピタグラフ……177
実況パワフルプロ野球'95……118
実況パワフルプロ野球'95 開幕版……52
上海・万里の長城……付録73
ジャンピングフラッシュ！……74, 118
新日本プロレス 闘魂烈伝……46
スターブレードα……118, 付録66
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム……174
ゼクシード……177
ZERO DIVIDE……42
卒業II……38
た
ツアーオブユニバース……177
ツァイトガイスト……177
ツインビー対戦ぱずるだま……115, 付録50
出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK……171
鉄拳～TEKKEN～……118, 120, 付録4
鉄拳2……36
天地無用！……10
動画でパズルだ！ププクプー……173
東京SHADOW……50
東京ダンジョン……166
闘神伝……119, 124, 付録16
土器王紀……48
ときめきメモリアルforever with you……28
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22……176
トワイライトシンドローム……175
な
ナイトストライカー……176
ニチブツマージャン女子高名人戦……94
は
ハイパーフォーメーションサッカー……174
ぱいるあっぷまーち……176
パチ夫くん パチンコランド大冒険……78
ヴァンパイア……32
PS版サッカーゲーム（仮）……175
ビヨンド・ザ・ビヨンド……148
PHILOSOMA フィロソマ……82
フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～(仮)……167
戦国サイバー 藤丸地獄変……154
Break Thru！……177
へべれけステーション ポポイっと……95
宝魔ハンターライムVol. 2……177
ま
負けるな！魔剣道2……169
マジカルワールド（仮）……174
MYST……付録56
メタモルパニック DOKIDOKI妖魔バスターズ……177
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER……177
ら
雷電プロジェクト……付録42
リッジレーサー……96, 98, 119, 付録22
レイトレーサー……177

今ここに、サザンアイズの新たな歴史が刻まれる。
見る
話す
システム
予約特典!!プレゼント!!
抽選で
①イベント招待券(東京・仙台)
◆3×3EYES～吸精公主～
プレイステーション版プレイベント
●日時及び会場/東京＝'95年7月26日㈬豊島公会堂
出演：林原めぐみ、辻谷耕史、小森まなみ、ショッカー０野
仙台＝'95年8月末予定
●主催/株式会社エクシング ●制作/TOWERS INC
②小森まなみコンサート招待券(札幌・名古屋・福岡)
◆小森まなみ&ナウシカ レインボーツアー'95 サマーコンサート
●日時及び会場/札幌＝'95年8月11日㈮かでる2・Tホール
福岡＝'95年8月13日㈰福岡市立西市民ホール
名古屋＝'95年8月14日㈪愛知県勤労会館
●主催/東海ラジオ〈名古屋〉 TOWERS INC〈札幌/福岡〉 ●協賛/株式会社 エクシング
●後援/キングレコード ●協力/ミュージック・ローサンゲン
③「小森まなみのPop'nパジャマ」番組特製テレフォンカード
▶総計1500名様にプレゼント。■詳しくは店頭チラシをご覧ください。
●「小森まなみのPop'nパジャマ」▶1332kHz(東海放送)毎週土曜日 22:00～22:30 ▶1260kHz(東北放送)毎週土曜日 24:05～24:35

PlayStation
超豪華声優陣を起用!!
プレイステーション版ではキャラクター達のセリフの全てを音声で出力!!
藤井八雲
〈辻谷耕史〉
真行寺パイ
〈林原めぐみ〉
ユイホワ
〈小森まなみ〉
李 鈴鈴
〈折笠 愛〉
ハズラット・ハーン
〈西村智博〉
CAST
ベナレス/梁社長:一条和矢
スティーブ龍/エンじい:岡 和男
ナパルバ:西村智博
メイホワ:小森まなみ
婪妃:榊原良子
楊:若本規夫
紅玉/他:松下美由紀
明 芳果:折笠 愛
弋良/他:宇垣秀成
王オーナー/村長:園部啓一
探偵:ショッカーO野
黄オーナー/他:田野 恵
看護婦/他:石井直子
超華麗なグラフィック!
●3万色表示で衝撃の美しさ。アニメーションのクオリティをそのまま表現!
●セル画や背景などは、アニメーション業界でも屈指のプロ集団〈南町奉行所〉が制作!
迫力のアニメーション!
●大迫力!秒間30フレームの再生能力!〈シネスコサイズ風〉
7月28日発売
初回特典「サザンアイズ」オリジナルシール★特製ポスター付き!!
サザンアイズ
3x3EYES
〜吸精公主〜
オリジナルソング2曲収録
◆オープニング
Fight!
—最後の天使—
作詞・歌/小森まなみ
作 曲/池間史規
編 曲/池間史規
◆エンディング
HOLY EYES
—君の夢はぼくの夢—
作詞・歌/小森まなみ
作 曲/岡崎律子
編 曲/池間史規
7,300円(税別)
©高田裕三/講談社 週刊ヤングマガジン/XING/日本クリエイト
CD-ROM 2枚組
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシングアミューズメントソフトG
〒105 東京都港区芝3-43-16 ビリーヴ三田9F
ユーザーサポート TEL. 03-5443-1636
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation プレイステーション 1995 8月号

1995年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号通巻1号 発行人/佐藤辰男 編集人/染谷憲司
発行 メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業

定価490円(本体価格476円)

T1006391080491

©Media Works 1995 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-8